POWER PLAY

SECRETS OF THE GAMES SERIES



Die Geheimnisse des WING COMMANDER

Der Original-Strategieführer aus den USA

Mike Harrison

Die Geheimnisse des
Wing-Commander

Mike Harrison

Die Geheimnisse des WING COMMANDER

Deutsche Übersetzung
und Bearbeitung:
Lutz Friedrich
Andrea Krampitz

MARKT & TECHNIK VERLAG AG

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Harrison, Mike:
Die Geheimnisse des Wing Commander: der Original-Stategieführer
aus den USA / Mike Harrison. –
Haar bei München: Markt-und-Technik-Verl., 1992
(Power-Play-Spiele)
ISBN-3-87791-359-8
Deutsche Übersetzung: Lutz Friedrich, Andrea Krampitz

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

95 94 93 92

ISBN 3-87791-359-8

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner
Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt
Druck: Kösel: Kempten
Printed in Germany
Herstellung: Complett, Zorneding
Lektorat: Peter Mayer

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Das erste Mal traf ich Mike Harrison während einer PR-Tour in Baltimore. Mike arbeitete zu der Zeit in der Verkaufs- und Marketing-Abteilung bei MicroProse. Selbstverständlich zeigte er keinerlei Interesse für ORIGIN-Produkte (eher im Gegenteil, denn man sollte nicht das Konkurrenzdenken unterschätzen, das zwischen Software-Unternehmen besteht). Nie jedoch werde ich vergessen, daß Mike sich dann eine Stunde Zeit nahm, um sich von mir erklären zu lassen, wie Times of Lore arbeitet. Das war weit mehr Zeit als sich irgendein anderer Vertreter oder Journalist für das Spiel nahm.

Mit der Zeit festigte sich unsere Freundschaft. Mike wurde freischaffender Schriftsteller und Verleger. Im Herbst 1989 befand er sich in Austin, wo er sich um die Werbekampagne für unsere '89er Produktlinie kümmerte. Gerade zu jener Zeit entstand Wing Commander. Mike und Dallas Snell waren die ersten, die den noch unvollkommenen Entwurf der Flug-Simulation sahen. Damals war Squadron, so hieß es damals noch, ein eher einfaches Spielhallen-Abenteuer-Spiel, bei dem von einem Cockpit aus auf feindliche Raumschiffe geschossen wurde. Das cineastische »Drumherum«, das das einfache Spiel zu einem realitätsnahen Erlebnis werden lassen sollte, fehlte noch. Gerade wegen all der Mängel dieser noch unausgefeilten Version begann Mike, sich für das Projekt zu interessieren und bot an, uns zu helfen, soweit es in seiner Macht stand. Während der nächsten Monate blieb Mike mit uns in Kontakt und beobachtete, wie sich das Spiel entwickelte. Er wurde geradezu ein Wing Commander-Fachmann, und wenn man seine Erfahrung auf dem Promotion-Sektor bedachte, so war es nur logisch, daß er es war, der das Begleitbuch zusammenstellen sollte. Er leistete gute Arbeit, und nun, da der Verlag ihn ausgewählt hat, das Buch zu schreiben, bin ich froh darüber.

Während ich hoffe, in der Zukunft noch viel mit der Entwicklung von Computerspiel-Design zu tun zu haben, bin ich sehr stolz auf Wing Commander. Und besonders glücklich bin ich auch darüber, daß ihr alle gerade dieses Buch in den Händen haltet, denn das bedeutet, daß Ihr nicht nur an dem Spiel als solches interessiert seid, sondern auch an der Fiktion, die wir geschaffen haben. Und das ist wichtig für mich, nicht nur ein Spiel, sondern ein Erlebnis zu schaffen. Dieses Strategie-Handbuch ist ein wichtiger Teil davon.

Chris Roberts

1. September 1991
Austin, Texas

Anmerkungen zur Übersetzung:

Bei der Übersetzung vom Amerikanischen ins Deutsche entstanden bei den Waffen so nette Wortungeheuer wie *Phasen-Übertragungs-Kanone*, *Massenbeschleuniger-Kanone* oder *Bilderkennungs-Rakete*. Damit dem geneigten Leser nun nicht jedesmal die Puste ausgeht, sobald er ein derartiges Wortmonster vor sich hat, haben wir beschlossen, Abkürzungen für die Waffen einzuführen. Diese Abkürzungen kommen im Spiel selbst nicht vor, sind aber – so glauben wir – etwas griffiger und stören nicht den Lesefluß, wie es die bereits erwähnten Wortungetüme tun würden. Hier eine kurze Liste der Kürzel, die im Buch auftauchen:

LC – Laser Cannon (Laser-Kanone)
MD – Mass Driver Cannon (Massenbeschleuniger-Kanone)
NC – Neutron Gun oder Cannon (Neutronen-Kanone)
FG – Full Gun (Multi-Geschützsystem)
PAC – Particle Cannon (Teilchen-Kanone)
AMG – Anti-Matter-Gun (Anti-Materie-Kanone)
PTC – Phase-Transit Cannon (Phasen-Übertragungs-Kanone)
FF – Pilum Friend or Foe Missile (Freund-oder-Feind-Rakete)
HS – Javelin Heat-Seeking Missile (Hitze- oder Wärme-Such-Rakete)
IR – Spiculum Image Recognition Missile (Bilderkennungs-Rakete)

Für noch eine weitere Eigenmächtigkeit unsererseits bitten wir den Leser im voraus um Entschuldigung: Wing Commander ist ein tolles und faszinierendes Spiel, kein Zweifel – aber es handelt vom Krieg. Allein hier im Buch sterben ca. 300.000 intelligente Wesen eines gewaltsamen Todes. Wir haben uns deshalb erlaubt, den militärischen Slang, die Freude und Flapsigkeit, mit der unsere Hauptperson LaFong im amerikanischen Original manchmal agiert, etwas zu mildern, wenn er wieder mal einen Gegner »zerlegt« hat, ohne es deshalb gleich zu verniedlichen. Die Beschreibung eines Krieges – selbst wenn er nur fiktiv und in eine ferne Zukunft vorverlegt ist – ist eine schreckliche Sache. Die Erleichterung und Freude darüber, selbst überlebt zu haben, sollte nicht dazu führen, darüber zu jubeln, nur weil man gerade einen Gegner mit Hilfe der Technik bei mehreren 1000 Grad gekocht und anschließend in tausend Stücke gesprengt hat.

Die Übersetzer

Einführung

Als ich begann, dieses Buch zu schreiben, ging ich von einer ganzen Menge Annahmen aus. Die wichtigste davon war, daß der Leser ein besserer Spieler werden möchte.

Geschildert werden die Erinnerungen eines pensionierten Piloten, der alle Missionen in *Wing Commander I*, *Secret Missions I*, *Secret Missions II* und *Wing Commander II* geflogen ist. Während diese Erinnerungen den fiktiven Kontext für das Spiel bilden, enthalten sie auch allgemeine Tips und Ratschläge und heben die Strategie und Taktik hervor, die ich angewendet habe, um die einzelnen Missionen zu einem Ende zu bringen. Es muß jedoch erwähnt werden, daß die Taktik und die Strategie, die ich beschrieben habe, nicht die einzig mögliche ist, die zur erfolgreichen Beendigung eines Spieles führen kann. Wenn Ihr allgemeine Tips und Ratschläge für *Wing Commander* oder die *Secret Missions* sucht, solltet ihr im Kapitel »Jahre an der Akademie« nachschlagen. Dort werdet ihr all die Hilfe finden, die ihr sucht. Erste Lektionen, Strategie und Taktik im Kampf, Taktiken der Kilrathis während des Fluges, und sogar Wissen über die feindlichen Piloten wird bereitgestellt.

Wenn Ihr allgemeine Tips und Ratschläge über *Wing Commander II* braucht, schlagt bitte nach am Anfang des »Vengeance of the Kilrathi«-Kapitels (Die Rache der Kilrathis). Zusätzlich zu den Tips und Ratschlägen wird jede Mission für jedes einzelne Spiel extra besprochen. Ihr werdet auch Karten und Texte finden, die Euch Aufschluß über die Lage, die Art des Gegners und die spezifischen Methoden geben, mit denen Ihr eine Mission erfüllen könnt.

VORWORT

von Lt. Colonel a.D. Carl T. La Fong (TCSN)

Nie hätte ich gedacht, daß ich einmal ein Buch über die Kilrathi-Kriege schreiben würde. Schließlich haben die berühmtesten Historiker, Novellisten und Journalisten des 27. Jahrhunderts dieses Thema schon zur Genüge zerpflückt. Dr. David Johnsons 4-Bände-Werk *Der intergalaktische Krieg* wurde als »bedeutendstes Geschichtswerk der letzten zweihundert Jahre« bezeichnet. Sandra Chang gewann mit *Illusionen*, einem fiktionalen Werk, das auf ihren Erfahrungen als Kriegskorrespondentin für Global Times beruht, sogar den Literatur-Nobelpreis 2689. Warum also hätte ich es mit einer so erlesenen Gruppe aufnehmen sollen? Sicher ist mein Wissen ein guter Grund. Ich hatte kaum die TCSN-Akademie beendet, als ich 2654 zur *TCS Tiger's Claw* kam. Die nächsten zwei Jahre war ich Pilot auf einem Raumschiffträger und war einer der wenigen, der die Vega-, Goddard- und Firekka-Feldzüge überlebte. Dank der vielen Kampfaufträge wurde ich in diesen Jahren vom 2nd Lieutenant zum Lt. Colonel befördert. Ich kehrte von mehr Missionen unversehrt zurück, als je ein anderer Pilot. Aber das ist nur ein Teil der Geschichte.
Ich wurde fälschlicherweise für die Zerstörung der *Tiger's Claw* zur Verantwortung gezogen, von einem Kriegsgericht verurteilt und degradiert. Später wurde ich freigesprochen. Die nächsten zehn Jahre, die ich in der *Caernarvon*-Weltraumstation verbrachte, war ich jedoch noch als »Verräter von K'Tithrak Mang« verschrieen. Während des Enigma-Feldzuges diente ich an Bord der *TCS Concordia*, und endlich kam auch die Wahrheit über die *Tiger's Claw* ans Licht.

Vor etwa zwei Jahren erreichte mich der Anruf eines impertinenten Burschen, der vorgab, Tristan Roberts zu sein. Es schien, als würde er von mir erwarten, daß ich ihn wiedererkenne, aber was mich betrifft, hätte er auch der örtliche Katzenfänger sein können. »LaFong«, sagte er, »ich möchte Sie zu meinem Berater für mein nächstes Bio-Holo-Video machen.« Nachdem ich ihm einige klärende Fragen gestellt hatte, begiff ich, woran er arbeitete und wofür er mich brauchte. Während des Gespräches kam heraus, daß es sich um eine der führenden Persönlichkeiten der Holo-Vid-Industrie handelte. Wie dem auch sei, sein nächstes Projekt, die Wing-Commander-Serie, sollte allen Interressierten die Möglichkeit bieten, die Kilrathi-Kriege als Pilot auf der *TCS Tiger's Claw* und danach an Bord der *Concordia* zu erleben. Das war der Punkt an dem ich ins Spiel kam.

»Ich lege Wert auf Gründlichkeit«, sagte Roberts, »und Sie sind der Mann, mit dessen Hilfe ich dieses Ziel erreichen kann. Ich brauche nicht nur korrekte Zahlen,

Daten und Zeiten; ich möchte sicher gehen, daß Gefühle und Emotionen gleichermaßen vermittelt werden.« Nach vielen Stunden Verhandlungen und seiner Versicherung, daß die Dinge wahrheitsgemäß vermittelt werden würden, willigte ich schließlich ein.

Ich kann mich nicht erinnern, je so viel Spaß beim Arbeiten gehabt zu haben und so gut dafür bezahlt worden zu sein. Ich wurde behandelt wie ein König, wurde von einem Roboter des fünften Grades in einer brandneuen, solarbetriebenen Anti-Schwerkraft-Limousine herumkutschiert und bekam Früchte vom zweiten Planet des Brimstone-Systems zu essen. Ich kann sagen: Das war weit mehr, als ein ausgedienter Schiffsoffizier vom Leben gewöhnt ist. Was meine Beratung betraf: Roberts hielt sein Wort und hielt sich getreu an die Realität. Er gab die Spannungen, Ängste und Freuden der Missionen, die von dem Raumschiffträger aus geflogen wurden, genauestens wieder. Ich habe sogar an einer Talk-Show teilgenommen und Fragen über meine Kampf-Erfahrungen beantwortet und Werbung für den Holo-Vid gemacht.

Während unser Projekt fortschritt, ließ mich die Idee, ein Buch zu schreiben, nicht mehr los. Vor allem da die Unterhaltungstechnologie zwar Eindrücke vermitteln, nicht jedoch ganze 15 Jahre Erfahrung und Freundschaften schildern kann, die ich an Bord der *Tiger's Claw* und der *Concordia* erworben hatte. Ein Buch kann das, zumindest von einem anderen Standpunkt, und ich hoffe, daß mir das auf den folgenden Seiten gelungen ist. Da wir seit den Kilrathis keine feindliche Rasse mehr zu bekämpfen brauchten, die Möglichkeit aber nach wie vor besteht, könnte es für unsere Piloten von Nutzen sein, einen authentischen Bericht über jene schrecklichen Jahre zu lesen.

DIE JAHRE AN DER AKADEMIE

Treffen mit einem Verrückten

Wir waren eine müde, nervöse und unruhige Gruppe. Die Nacht zuvor waren wir hier zusammengekommen: 1200 Leute, die aus allen Ecken des Weltraums kamen, um das Raumschiff zur Space-Naval-Akademie auf Hilthros zu erreichen. Wir, das war die 201. Klasse, und nach einer kurzen Information durch Lt. Tanaka Mariko wurde uns mitgeteilt, daß wir uns früh am nächsten Morgen zu unserem Flug zum neuen Stützpunkt einzufinden hätten. Das Schiff war riesig. Nur 1199 von uns waren pünktlich eingetroffen, so daß wir hier an der Startrampe festsaßen und es nicht erwarten konnten, nach Hilthros aufzubrechen. Wir alle warteten auf Todd Marshall und fürchteten, daß unser Flug aufgeschoben werden könnte. Schließlich hatten wir 18 Jahre lang hart auf diesen Tag hingearbeitet und waren bereit aufzubrechen. Dieses Warten war grauenvoll. Plötzlich ging die Kabinentür auf, und ein japsender, hochroter Marshall stolperte in den Raum. Er stieß sein Gepäck in das Gepäckfach und wandte sich an Lt. Mariko. »Ich weiß, ich komme zu spät, aber ich mußte mich von der netten Kellnerin verabschieden«, sagte Marshall mit einem breiten Grinsen, »und sie wollte mich absolut nicht gehen lassen. Ich bin sicher, daß das meinen Klassenkameraden nichts ausmacht. Schließlich bin ich es, der jeden Rekord der Akademie bricht und in der Klasse immer die Nummer Eins ist.« Das Schreien und Johlen erstarb, als wir den wachsenden Zorn in Marikos Gesicht erblickten. Die dunkelrot gefärbte Hautfarbe, der verbissene Mund und die geballten Fäuste verhießen nichts Gutes. »Verstauen Sie Ihr Zeug und halten Sie den Mund«, bellte sie. »Ihre Akademische Laufbahn beginnt mit 15 Minuspunkten und einen Rekord werden Sie ganz sicher brechen: den im Küchendienst schieben oder schlimmer.« Mariko ging auf ihn zu, bis ihr Gesicht von dem Marshalls nur noch wenige Zentimeter entfernt war. »Wir sind im Krieg, mein Herr. Und was ich bis jetzt gesehen habe, verleitet mich zu der Annahme, daß man Ihr Gehirn auf einen Löffel legen könnte und daß es auf ihm herumkullern würde wie eine Murmel in einem Mondkrater. Das ist nicht gerade ein gutes Empfehlungsschreiben für einen zukünftigen Kampfflieger. Setzen Sie sich jetzt hin und kommen Sie mir nicht mehr in die Quere.«.

Unglücklicherweise war der einzige noch freie Platz neben mir. »Mensch Junge, sie ist wohl ein bißchen nervös heute morgen«, flüsterte er. »Das kann ich gut verstehen«, gab ich zurück.

Während der nächsten drei Stunden mußte ich mir die »Kurzversion« seiner Lebensgeschichte anhören. Er platzte geradezu vor Stolz auf seine Durchschnitts-

noten, Testplazierungen, Sporterfolge und Eroberungen des weiblichen Geschlechts. Er war auch nicht zu stoppen, als ich versuchte, ein wenig zu schlafen, und stieß mich wiederholt mit seinem Ellenbogen, um mich weiter mit seinen Geschichten zu nerven. Es waren nicht endenwollende Tiraden über seine Flugerfahrung (sein Vater war Besitzer einer Charterflug-Gesellschaft auf Leto) und seinen Ausbildungsgang. Einen dermaßen impertinenten Typen hatte ich noch nie erlebt. In ihm vereinigten sich alle Charakteristika, die ich bei Menschen auf den Tod nicht ausstehen kann. Schließlich platzte mir der Kragen. Ich beugte mich zu ihm hinüber und packte ihn am Kragen. »Marshall«, zischte ich, »Du hast noch eine Chance. Entweder läßt Du mich jetzt endlich in Ruhe oder es wird Dir vorkommen, als seist Du in einem Fleischwolf gelandet. Wenn Du wirklich so gut bist wie Du behauptest, wirst Du an der Akademie genügend Gelegenheiten haben, es unter Beweis zu stellen. Deine Angeberei beeindruckt mich nicht im geringsten.«

Das Plebs-Handbuch

Eine Stimme kam über den Shuttle-Lautsprecher und stoppte meinen Wortschwall. »Wir erreichen jetzt unsere Abflugrampe, klappen Sie Ihre Tabletthalter nach oben und legen Sie die Sicherheitsgurte an. Der Kapitän wird die Sicherheitslampe einschalten, sobald Sie sich wieder frei in der Kabine bewegen können.« Es schien Stunden zu dauern, doch in Wahrheit waren nur ein paar Minuten vergangen, bis der Sprung über Lichtjahre hinweg geglückt war und die aufregenden Lichter dieses Ereignisses wieder der tiefen Schwärze des Alls Platz machten.

Mariko ging nach vorne in die Kabine, ergriff ein Mikrofon und wandte sich an uns. »Euch wird bei unserer Ankunft in der Akademie eine Überraschung erwarten«, kündigte sie an. »Ich werde jetzt das offizielle Handbuch für Neueinsteiger verteilen und rate Euch, die nächsten drei Stunden damit zu verbringen, es gründlich zu studieren. Verschwendet keine Zeit.« Ich nahm mein Buch und begann, es zu lesen. Nebenbei bemerkte ich, daß Marshall bereits schlief.

Das Handbuch beschrieb ausführlich, was von einem Pleb erwartet wurde und was seine Pflichten waren. Es beschrieb, wie die Betten zu machen waren, wie Schuhe und Gürtelschnallen poliert werden sollten und wie der Wandschrank in jedem Zimmer einzuräumen war. Ein ganzes Kapitel beschäftigte sich mit dem 800 Jahre alten Ehrenkodex, der unsere nächsten vier Lebensjahre bestimmen sollte. Der Ehrenkodex bestand nicht aus niedergeschriebenen Regeln, sondern aus Prinzipien, die für jeden von uns verbindlich waren. Vor allem Lügen, Betrügen und Stehlen wurden auf das Schärfste verurteilt. Das hieß auch, daß sich ein Lieutenant, der von solchen Vergehen wußte und sie keiner höheren Stelle meldete, sich mitschuldig machte. Die Regeln enthielten auch mehr als 50 Listen, die von uns auswendig gelernt werden sollten: Informationen über Formationen,

Notrufe, Telefonbenützung und Verhaltensmaßregeln, das andere Geschlecht betreffend.

Während ich das Buch weiter durchging, flatterte plötzlich ein Zettel auf den Boden, der zwischen den Seiten gelegen haben mußte. Auf seiner Vorderseite stand: »Wichtige Nachricht«. Ich nahm den Zettel auf, drehte ihn um und las folgendes:

Ein Pleb stellt die niedrigste Lebensform an der TCSNA dar. Sein Wert ist geringer als der eines Sandwurms im Brimstone-System, geringer als das stinkende Wasser eines alten Kühlschrankes und geringer als ein Haarbüschel im Inneren eines Kilrathi. Bis zum Abschluß seines ersten Akademie-Jahres ist der Pleb ein »Grünschnabel« und als solcher steht er im Dienste der vor ihm eingetroffenen. Die Mitglieder der Dritten, Zweiten und Ersten Klassen freuen sich auf seine baldige Ankunft.

Bevor ich mich an der Akademie beworben hatte, hatte ich jeden Artikel über das Leben in der angesehensten Ausbildungsstätte der Galaxis gelesen. Ich war erstaunt gewesen, feststellen zu müssen, daß so viele Traditionen über lange Jahre hinweg unverändert geblieben waren. Seit Beginn der Galaxis-Kriege hatte sich jedoch das Ziel der Akademie verändert. Während die Akademie einst Flieger und Versorgungspersonal ausgebildet hatte, war sie seit 2634, dem Jahr, in dem der Krieg offiziell erklärt worden war, zur Trainingsstätte von Kampffliegern und Stationsleuten geworden. Auf jeden Fall fühlte ich mich auf alles vorbereitet. Ich brauchte jedoch nicht sehr lange, um zu entdecken, wie naiv ich gewesen war.

Das Willkommenskomitee

In Hilthros ging es mit Schwerkraft-Schlitten weiter zum Akademiegebäude. Marshall hatte sich eine Gruppe nervös dreinblickender Plebs geschnappt und nervte sie jetzt, genau wie mich zuvor, mit seiner Lebensgeschichte. Als die Tür zurückglitt, waren die zwei Sonnen des Systems zu sehen. Der Lärm hier war ohrenbetäubend. »Bewegt Euch, armselige Gruppe gehirnamputierter Mutanten!« Die Stimme stammte von einem Offizier, der aussah, als hätte er eine Familienpackung Rasierklingen zum Frühstück verzehrt. Seine Stimme mußte mit einem Lautsprecher verstärkt sein. »In Zweierreihe an die weiße Linie, laßt euer Zeug liegen und macht mal ein bißchen schneller!« Wir stolperten durcheinander, während wir versuchten, uns aufzustellen. Andere Offiziere oder Offiziersanwärter sammelten unser Gepäck auf und warfen alles auf einen Haufen.

»Hab-Acht-Stellung, auf Armlänge voneinander entfernt, Hände an die Hosennaht, Bauch rein und den Mund halten!« bellte der Offizier. Es brauchte einige Zeit, bis 1200 Neue sich in einer Reihe aufgestellt hatten, und ich muß zugeben: Wir machten keine sonderlich gute Figur.

»Ich bin Lieutenant Mickey Bitscoe, ich habe die undankbare Aufgabe, Sie an Ihrem ersten Tag an der Akademie zu führen. Wie Sie sich sicherlich vorstellen können, ist das heute nicht gerade mein Glückstag...« Plötzlich hielt er inne und blickte an der Reihe entlang nach links. Mein Blick folgte dem seinen, und ich erblickte Marshall, der einen Schritt nach vorne getan hatte und die Hand hob. »Na, das kann ja lustig werden«, dachte ich. Der Lieutenant ging auf Marshall zu. Unterdrücktes Kichern wurde laut, als er dem grinsenden Kadetten näher kam. »Meine Damen und Herren, mir scheint, daß einer Ihrer Freunde ein Problem hat. Und ich liebe es, Probleme zu lösen.« Seine Stimme triefte vor Sarkasmus. »Kann ich Ihnen irgendwie behilflich sein, Grünschnabel?« flötete er. »Tja, Sir, ich machte mir gerade Gedanken über unser Gepäck. Wo wird es hingebracht? Sehen Sie, ich habe einige Dinge mitgebracht, mit denen ich meinen Raum dekorieren wollte und an denen ich sehr hänge...« Der Lieutenant schnitt ihm das Wort ab, indem er ihn am Arm packte und vor unsere Formation schleppte. Wir standen erst seit kurzer Zeit in der Sonne, aber der Schweiß lief uns bereits in Strömen am Körper herab. »Ich war der Meinung, daß jeder in dieser Klasse einen dreistelligen IQ hat. Aber da scheine ich mich wirklich geirrt zu haben. Da Mr. Marshall so besorgt um sein Gepäck ist, erlaube ich ihm, alle Stücke persönlich auf den Transporter zu laden. Sein Gepäck natürlich ausgenommen. Er darf es für den Rest des Tages mit sich herumtragen.«

Marshall benötigte fast zwei Stunden, um diese Aufgabe auszuführen. Der Rest von uns stand währenddessen in Hab-Acht-Stellung und beobachtete die Schweißperlen, die in den grauen Staub von Hilthros tropften. Der Lieutenant saß im Schatten des Schwerkraft-Schlittens und lutschte an Eis-Würfeln. Wir waren wirklich ärgerlich auf Marshall und aufgebracht darüber, daß man uns hier herumstehen ließ.

»Was habe ich mir da nur eingebrockt?«

Bitscoe rief unsere Namen auf und teilte uns in 12 Kompanien ein. Diese 12 Kompanien wiederum bildeten vier Batallione und zwei Regimenter. Ich kam in die 3. Kompanie, 1. Batallion, 1. Regiment. Marshall leider auch.

Die Kommandeure der einzelnen Kompanien, unter der Führung von Lt. Bitscoe, traten an. Wir begannen zu marschieren. Wir marschierten zum Friseur, wo wir in Reih und Glied standen, bis jeder seinen Kopf abrasiert bekommen hatte. Wir marschierten zur Krankenstation, wo wir in Reih und Glied warteten, bis jeder gemustert worden war. Wir marschierten zum Verwaltungsgebäude, zum Speisesaal und zu den Kompaniefeldwebeln. Und überall warteten wir. Immer wenn die Kommandeure ein paar freie Minuten herausschinden konnten, ließen sie uns einfach so zu ihrem Vergnügen marschieren. Eine einzige wahre Verschnaufpause wurde uns gewährt und nach der Vereidigungszeremonie am Abend gegönnt. Nach diesem großen Ereignis hingen alle herum. Ich sah Marshall auf mich

zukommen. Ich versuchte gerade, ihm zu entkommen, als ich auch schon seine Hand auf meiner Schulter fühlte. »Hallo alter Freund, ich habe ein paar gute Neuigkeiten«, sagte er. »Du erinnerst Dich doch noch an die Minuspunkte die Mariko mir im Shuttle erteilt hat. Tja, alles nur Rauch ohne Feuer. Da ich zu dem Zeitpunkt noch kein Pleb war, zählen sie nicht. Ich bin wieder frei!« Ich gratulierte ihm und ging. Ich nahm meine Aufnahme an der Akademie und in die Konföderation wirklich sehr ernst, aber als ich endlich mein Zimmer erreichte, begann ich doch, an meinem Verstand zu zweifeln. Es kam mir vor, als hätte ich auf immer meine Freiheit verspielt. Als Pleb konnte ich mich nicht mehr verabreden, nicht mehr trinken und die Akademie bis zum nächsten Herbst nicht mehr verlassen. Mir wurde vorgeschrieben, wie ich mein Bett zu machen, meine Sachen zu verstauen und meine Schuhe zu putzen hätte. Mir wurde gesagt, wann ich zu marschieren, wann ich zu lernen, wann ich den Unterricht zu besuchen und wann ich zu exerzieren hatte. Mein Leben war meinen eigenen Händen entglitten.

September Blues

Ein paar Wochen waren vergangen, und es fiel mir schwer zu glauben, daß ich mich mit all den Gemeinheiten der Mitglieder der höheren Klassen abgefunden hatte. Wäre es nicht die schnellste Möglichkeit gewesen, fliegen zu lernen, und das Fliegen wäre wiederum die einzige Möglichkeit gewesen, gegen die Kilrathi kämpfen zu können, ich wäre bereits eine Woche zuvor gegangen und nicht zurückgekehrt.

Ich sah die Notwendigkeit von Disziplin, die Wichtigkeit, Befehle zu befolgen und die eigene Person hintan zu stellen ein, aber ich konnte mir nicht vorstellen, daß das die effektivste Art und Weise war, diese Ziele zu erreichen und durchzusetzen. Ich glaube, ich war die berühmte Ausnahme, die die Regel bestätigt, was den Satz eines erfahren Mannes betrifft: »Ich habe mich mit dem ganzen Mist an der Akademie abgefunden, und das wirst auch Du tun.«

Man sollte meinen, 800 Jahre hätten zu Fortschritten geführt, aber die einzig positive Änderung, die stattgefunden hatte, war, daß heute auch Frauen zugelassen waren; und das galt auch schon seit 700 Jahren. Die Erlebnisse im Speisesaal zeigten, wie unsinnig das alles war. Ich konnte es zwar ertragen, daß man zu warten hatte, bis die Mitglieder der höheren Klassen sich gesetzt hatten, und sich dann selbst erst hinsetzen durfte. Ich sang sogar aus voller Kehle diese schwachsinnigen Lieder, die man eben singt. Eines Tages, dachte ich, kannst du diesen Blödsinn hier vergessen.

Uns wurde beigebracht, daß die linke Hand immer unter dem Tisch zu ruhen hatte, wenn man sie im Moment nicht gerade brauchte, um etwas mit dem Messer zu schneiden oder festzuhalten. Hatte man einmal das Essen zerkleinert, hatte das Messer in einem 45-Grad-Winkel zum Teller zu liegen, mit der Schneide nach innen. Unglücklicherweise wurde ich eines Tages das Opfer der gefürchteten

»Schutz Patrouille«. Ich fühlte, daß jemand hinter mir stand, achtete aber nicht weiter darauf, bis mich ein unvorstellbares Geschrei auffahren ließ. »Steh' auf, Grünschnabel!«, wurde in mein Ohr gebrüllt. Ich sprang auf, ging in Hab-Acht-Stellung und setzte mein »Plebs-Gesicht« auf: Blick geradeaus ins Nichts gerichtet, Zähne zusammengebissen und auf eine schreckliche Katastrophe eingestellt. Dieses Erlebnis gehörte tatsächlich in die Kategorie Katastrophen. Zu meinem großen Schrecken wurde der Winkel meines Messers nachgemessen: Es waren 50 Grad! Ich war sprachlos. »Sir, ich bitte um die Erlaubnis zu sprechen, Sir.« Ich bemühte mich redlich. »Ich muß gegen den Tisch gestoßen sein, als ich aufgesprungen bin, Sir. Ich habe Stunden damit verbracht, an meiner »Messer-Winkel-Routine« zu arbeiten. Ich glaube, es handelt sich hier um einen großen Fehler, Sir.«

»Wollen Sie behaupten, ich hätte einen Fehler gemacht, Milchgesicht?«, drohte er. »Stellen Sie meine Position als Angehöriger der Ersten Klasse in Frage?« »N...N...Nein, Sir«, stammelte ich. »Nein, Sie haben natürlich keinen Fehler gemacht. Ich denke mir nur, daß Sie so beschäftigt damit waren, meine Tischmanieren zu beobachten, daß Sie nicht bemerkt haben, daß ich beim Aufstehen gegen den Tisch gestoßen bin.« »Machen Sie fünfzig«, schrie er, »während ich mir eine geeignete Strafe für Ihre Unverschämtheit überlege.« Ich ließ mich hinab zum Boden und begann mit meinen Liegestützen.

»Da Sie eindeutig noch nicht in der Lage sind, mit normalem Besteck zu essen, Schrumpfhirn, habe ich beschlossen, daß Sie die nächsten sieben Tage von seinem Gebrauch befreit sind. Beide Hände haben sich unter dem Tisch zu befinden, wenn Sie sich einmal gesetzt haben. Wenn Sie auch nur ein wenig Ihres Essens verkleckern, werden wir eine weitere Woche anhängen. Und jetzt essen Sie!«

Warum müssen sie uns so demütigen, dachte ich bei mir. Es ist schon schwer genug, die Kontrolle der weißen Handschuhe zu überstehen, das Bettlaken jeden Tag bis zum Zerreißen zu spannen und darauf zu achten, daß sich nicht ein Fingerabdruck auf der Gürtelschnalle befindet. Ich habe die Latrinen schon mit einer Zahnbürste geschrubbt, meinen Wandschrank so oft ein- und ausgeräumt, bis der Kommandeur überzeugt war, daß ich es im Schlaf könnte, und ich habe sogar eine dreistündige Nachtwache vor einer toten Küchenschabe verbracht. Ich kochte vor Wut, nachdem ich versucht hatte, Spaghetti ohne Besteck zu essen. Mir blieb nichts anderes übrig, als sie einzusaugen. Natürlich endete es mit einer vor Soße triefenden Nase. Es war eine Qual, die Serviette ohne Hände zu benützen. Das mußte sich ändern ... und das tat es dann endlich auch.

Die schönste Zeit

Während ich in meiner Zeit als Pleb von jeglichem Erfreulichen ausgeschlossen gewesen war, übertrafen die Ereignisse am Ende des ersten Semesters, die Unterrichtsstunden und die Möglichkeit, endlich zu fliegen, meine wildesten Erwartungen. Der Tagesplan quoll über an Stunden über Physik, Mathematik, Maschinenbau, Zeitgeschichte, Militärkunde, und ich hatte mehr zu lernen als in meiner gesamten 14jährigen Schulzeit. Der Leistungdruck war ungeheuer, da nur 800 der 1.200 nach dem ersten Jahr weitermachen durften. Viele waren einfach durch die große Menge an Lernstoff überfordert und kamen mit der Geschwindigkeit, in der die Kurse abgehalten wurden, nicht klar. Diesen Fehler wollte ich nicht begehen. Ich war hergekommen, um Kampfstrategien und Taktiken von jenen zu erlernen, die sie bereits erlebt hatten. Ich wollte der Beste der Konföderation in einem simulierten Nahkampf sein, wollte alles über die Kilrathis von den Menschen erfahren, die bereits mit ihnen gekämpft hatten und wünschte nichts mehr, als eines Tages die modernsten Schiffe der Galaxis zu fliegen. Ich wollte ein Kampfpilot werden.

Erster Unterricht

Während des ersten Semesters verbrachten wir viele Stunden im Simulator und paukten Abschuß, Landung und Fliegen. Noch interessanter wurde es, als Kampfstrategie und Taktik dazukamen. Auf einmal änderte sich die gesamte Atmosphäre. Jeder von uns begann, hart zu arbeiten, Marshall eingeschlossen. Wir wußten, daß unser Leben von einer Kleinigkeit abhängen konnte.

Während der offizielle Strategie- und Taktik-Unterricht erst im Januar beginnen sollte, traten schon jetzt während der Instrumentenkunde Fragen zum Verhalten im Kampf auf. Major Sarlee Rathji, Lehrer und Veteran des McAuliffe-Überfalls, predigte uns immer wieder, daß der Schlüssel zu einer erfolgreichen Mission das Gefühl oder Gespür für Situationen bei eventuell auftauchenden Problemen sei. »Sie werden durch das Lesen von Büchern und durch Holo-Vids allein niemals erfolgreich werden«, sagte er, »das können Sie nur durch das Üben im Simulator und im Weltraum. Nehmen Sie diese Unterrichtsstunden jetzt ernst und Sie werden den lebenswichtigen Unterricht im Cockpit eines Tages in Kunstfertigkeit verwandeln. Sie müssen lernen, Ihr Schiff und Ihre Waffen, die Beschaffung der feindlichen Schiffe und die Stellung feindlicher und eigener Schiffe einzuschätzen. Es muß ein zweites Zuhause für Sie werden.«

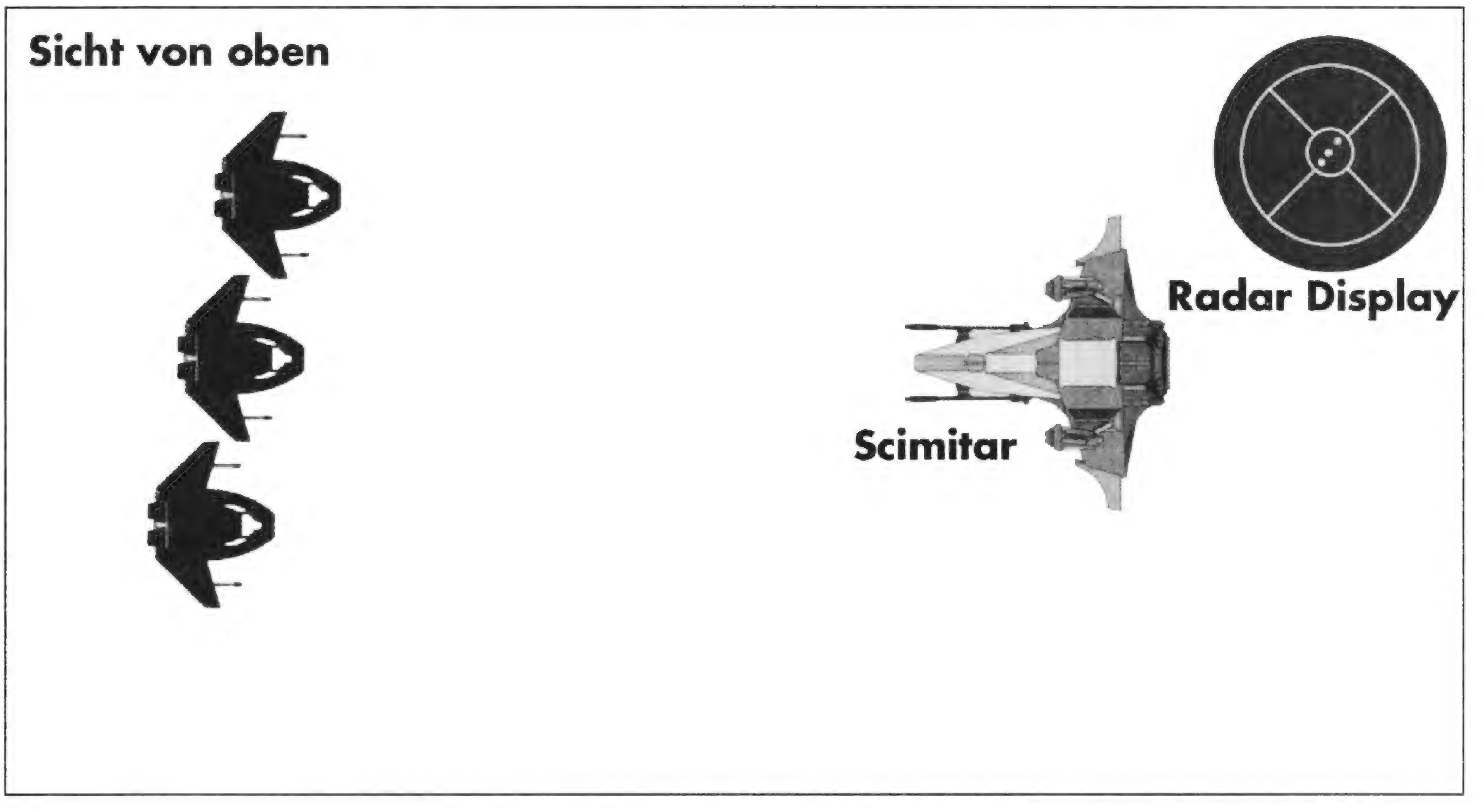
Wir brauchten nicht lange, um zu begreifen, daß das Radar der wichtigste Teil unserer Instrumente war. Denn was hätte in einem Nahkampf wichtiger sein können, als zu wissen, woher die feindlichen Geschosse kamen? Welches andere Gerät sagt einem schon, ob man die Pilum FF (Freund-oder-Feind-Rakete), die

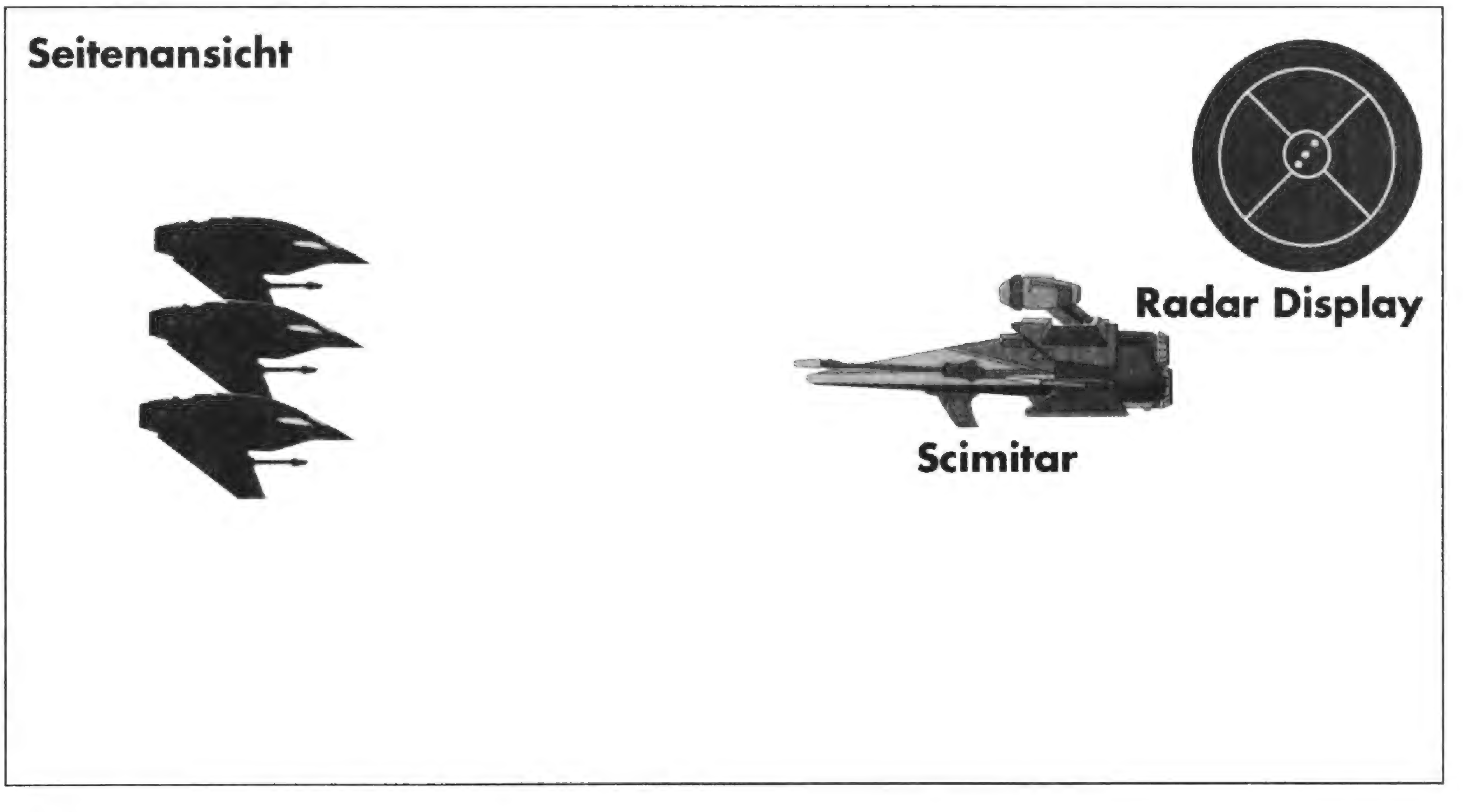
sich sowohl an einen Feind als auch an den eigenen Wingman koppeln könnte, abfeuern soll.

Bevor ich das erste Mal einen Simulator betrat, hatte ich sämtliche Beispiel-Radar-Displays aus dem Trainingshandbuch studiert und versucht, jede mögliche Position eines Signalpunktes auf dem Bildschirm festzustellen. Ich dachte, ich würde es mit verbundenen Augen beherrschen, aber als ich dann im Simulator saß und sich die vielen Lichtpunkte und Blips auf dem Bildschirm bewegten, schaffte ich es nicht, meine Spur zu halten. Danach ging ich in mein Zimmer zurück und zeichnete Diagramme, die die Bewegungen der Feinde dreidimensional wiedergaben und die daraus resultierenden Radar-Displays, die diese Bewegungen aufzeigten. Ich hob diese Zeichnungen nie auf, aber ich denke, daß die nachempfundenen Zeichnungen hier im Buch auch Euch einen guten Einblick vermitteln können.

Radarschirm 1: Anrücken feindlicher Schiffe

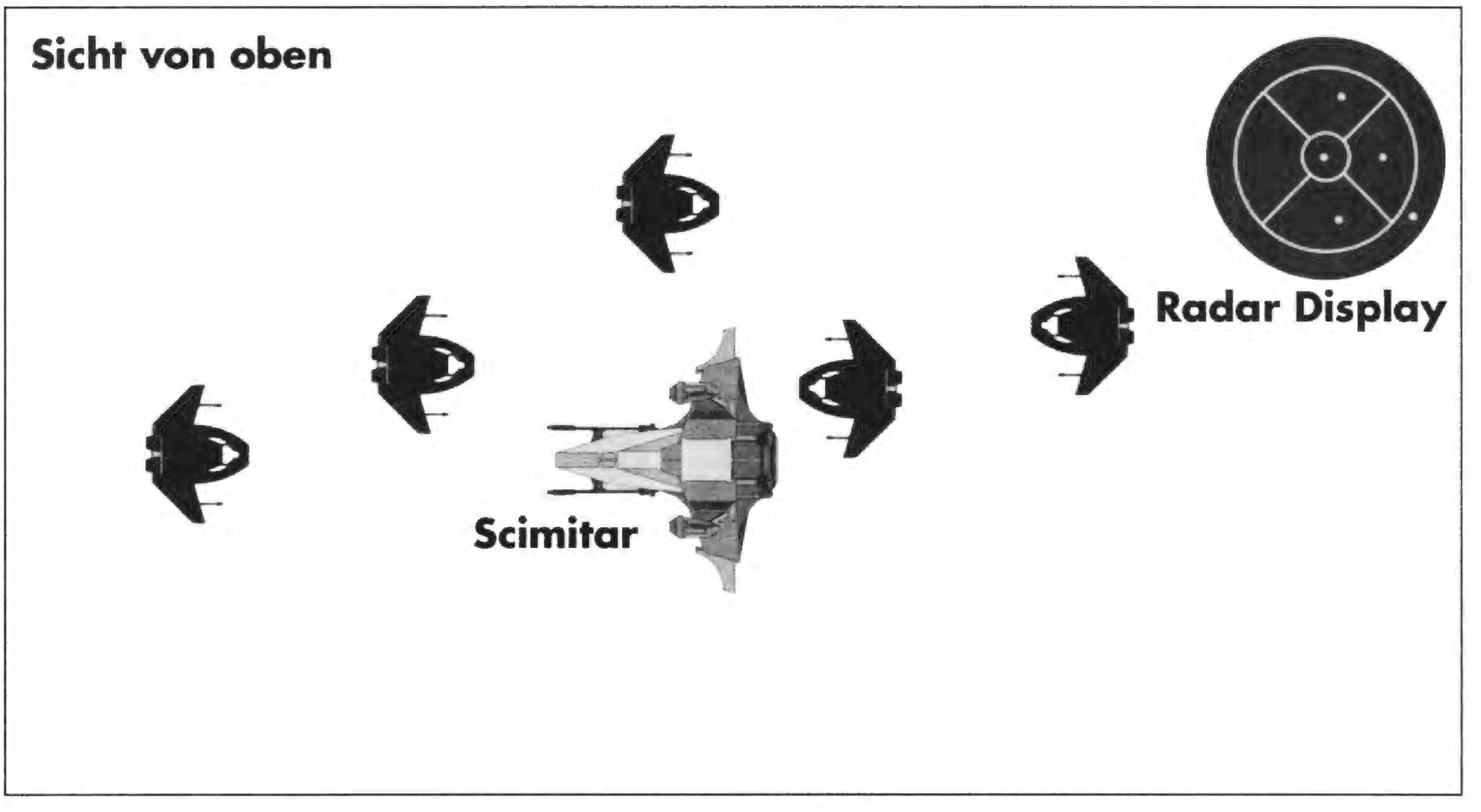
Es ist einfach zu erklären, woran man es merkt, wenn der Feind direkt vor dem eigenen Schiff steht: Die Punkte erscheinen im mittleren Kreis des Radarschirmes. Aus diesem Grund werden Euch die Kilrathis nicht oft mit einem solchen Angriff beehren. Ihr solltet aus diesem Grund auch blitzartig reagieren, wenn Euer Wingman schreit, daß die Kilrathis Euren Weg kreuzen; meistens sind es dann auch noch gleich mehrere.

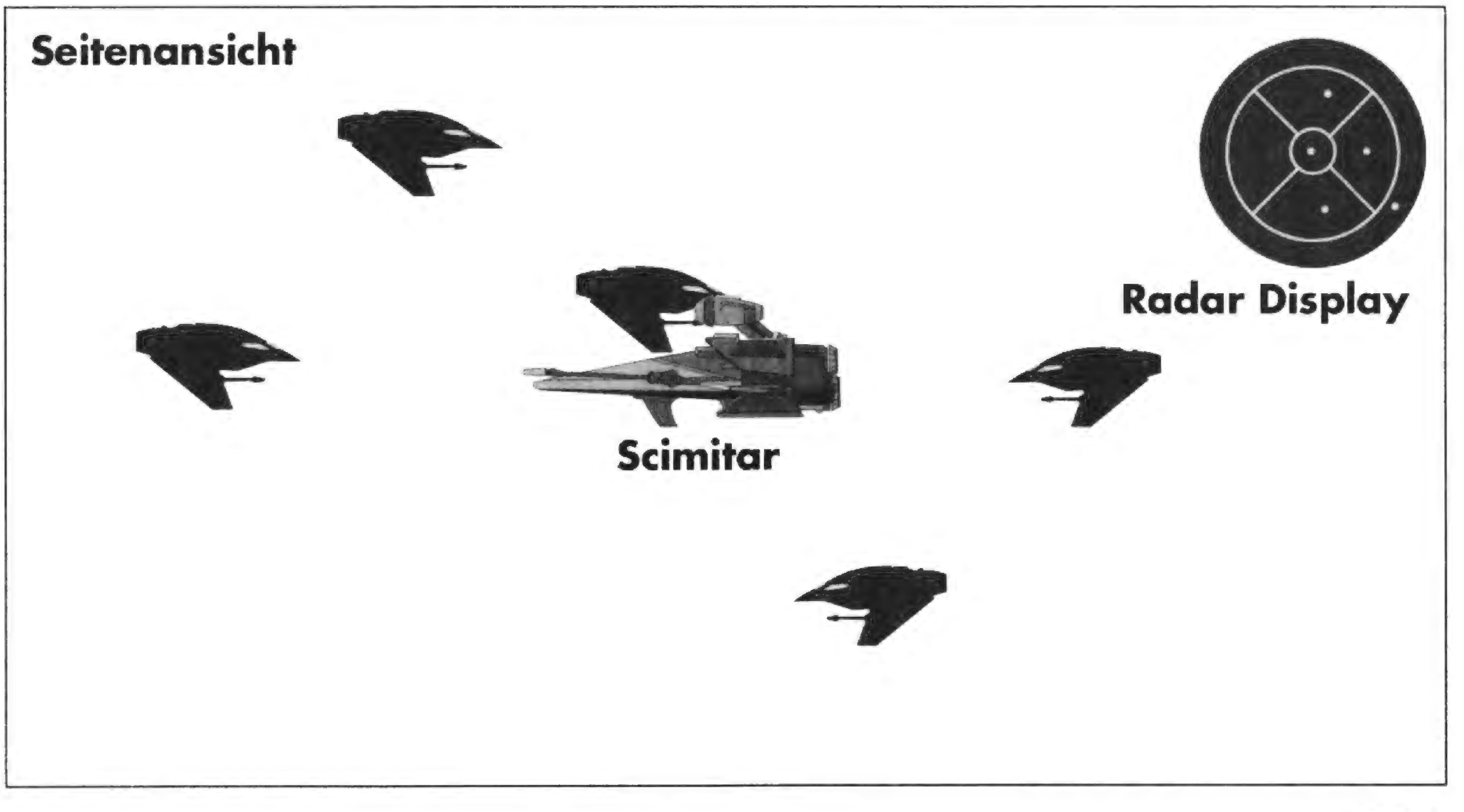




Radarschirm 2: Eingekesselt

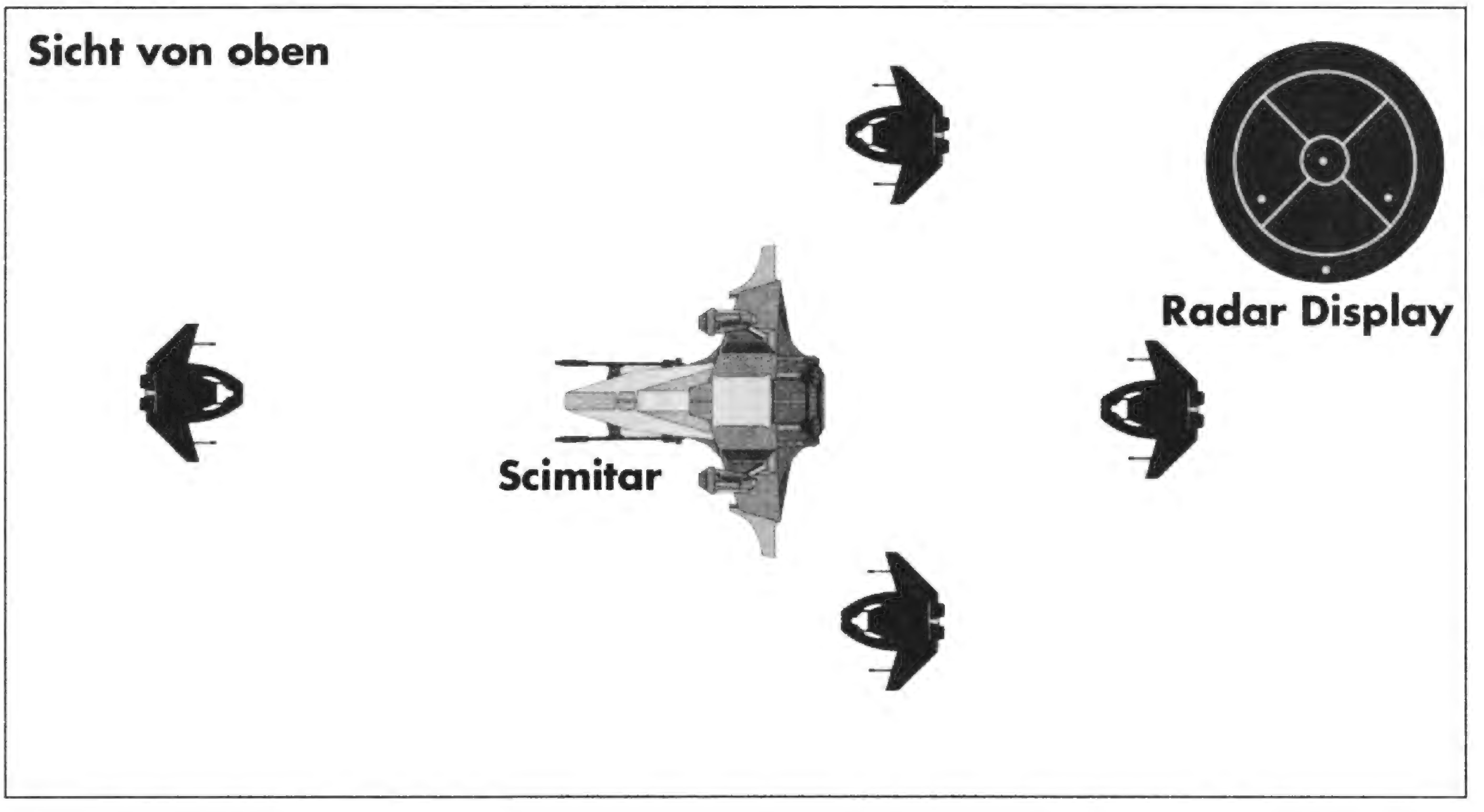
Nichts ist schlimmer als ein Kampf während einer Begleitschutzmission (Escort). Es kann einem schon mal schwindelig werden, wenn sich auf Eurem Radarschirm der Wingman, das Schiff, das Ihr begleitet, und zahlreiche feindliche Schiffe befinden. Wenn Ihr die Informationen, die auf dem Bildschirm zu sehen sind, nicht innerhalb von zwei Sekunden auswerten könnt, riskiert Ihr entweder eine Kollision oder Ihr werdet kurze Zeit später die Warnsirene hören.

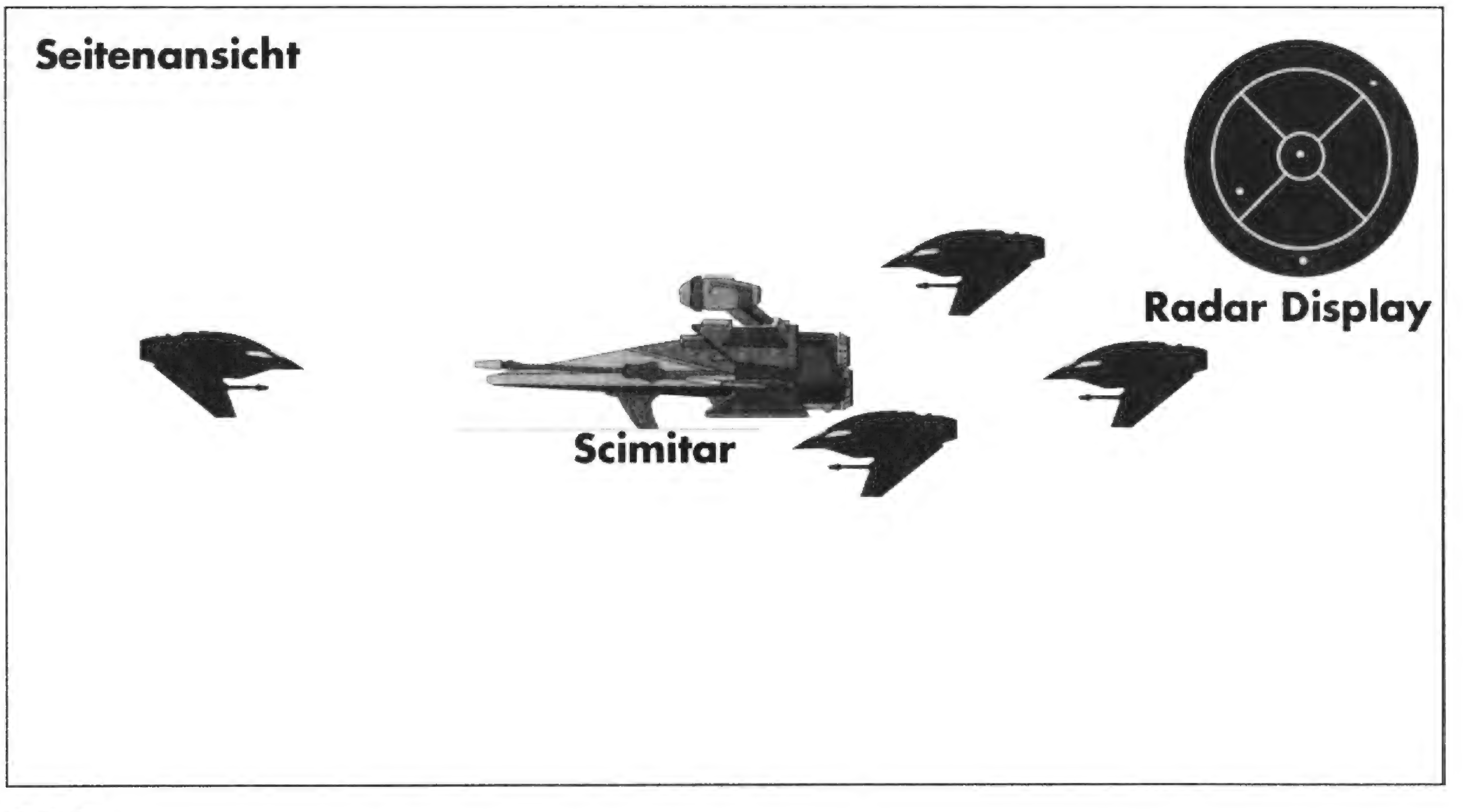




Radarbildschirm 3: Die bedrohlichsten Feindpositionen

Kilrathi-Piloten können Eure Schwächen auf große Entfernungen geradezu riechen. Und dann geht es Euch an den Kragen. Wenn Ihr so sehr auf Euer Ziel konzentriert seid, daß es Euch schwer fällt, alle Instrumente im Auge zu behalten, genügt ein schneller Blick auf den Radar. Sind die Signalpunkte rot, ist es Zeit, die Turbos einzuschalten und ein paar trickreiche Manöver zu versuchen!





Strategie und Taktik beim Kampf im Weltraum

Als ich dachte, ich könne nach dem ersten Semester fliegen, hatte ich mich nicht geirrt. Ich wußte, daß Piloten die Kämpfe überlebten, nicht nur Ionen-Jockeys mit guten Reflexen waren. Aus diesem Grund wollte ich von ihnen lernen und konnte es nicht glauben, als ich feststellte, daß mein Lehrer Lt. Colonel Raymond Blakely sein würde, der Retter von Enyo. Fünfzehn Jahre zuvor hatte er eine Strategie geplant und entwickelt, die eine Viertelmillion Menschen vor den Waffen der Kilrathis gerettet hatte.

Ohne mich vorher umgesehen zu haben, klopfte ich der erstbesten Person von hinten auf die Schulter. »Mensch, stell Dir vor«, sagte ich, »Lt. Colonel Blakely unterrichtet die Sektion 04, und ich bin in Sektion 04. Ich habe ihn angehimmelt, seit ich neun Jahre alt war.«

Marshall drehte sich um. Dieses Mondgesicht sagte, er würde meine Bewunderung für den meistgeschätzten Helden der Geschichte der TCSN nicht teilen. »Wie kannst Du Dich für einen alten, grauen Mann begeistern, der schon seit 2643 keinen Einsatz mehr geflogen ist?«, meinte Marshall geradezu empört. »Der Bursche steht für die Steinzeit. Er wird auf Manöver zurückgreifen, die die Kilrathis bei ihrem ersten Nahkampf mit den Menschen geflogen sind. So etwas kann ich nicht gebrauchen. Ich will etwas Neues, Modernes lernen, nicht ein »Als ich noch jung war«-Gewäsch von einem alten Mann.«

Dieser Typ verdient es nicht, ein Pleb zu sein. Er beleidigte einen der größten Männer, die jemals aus dieser Akademie hervorgegangen waren. Ich ging gerade in Position, ihm einen linken Haken zu versetzen, als ich Schritte hinter mir hörte. Es war Mariko. »Es sieht so aus, als würden Sie beide zu spät zum Unterricht kommen«, stieß sie hervor. Das war alles, aber bevor ich ging, wandte ich mich noch einmal an Marshall und zischte ihm zu: »Das werde ich mir merken.«

Blakelys Unterricht war der strengste im ganzen ersten Jahr, aber das störte mich nicht. Tatsächlich bekam ich bei ihm die besten Instruktionen während meiner Akademiejahre. Er lehrte mich, daß hinter jedem Manöver auch eine Absicht stehen und das Ziel erreichbar sein sollte. Er lehrte mich, sowohl Wingleader als auch Wingman zu sein, wann Vorsicht geboten und Agressivität am Platz war und wann es besser war, umzukehren und zu flüchten. Ich müßte ein weiteres Buch schreiben, um das Wissen Blakelys zu schildern, aber die nächsten Seiten geben zumindest einen Eindruck seiner für mich so wertvollen Unterrichtsstunden wieder. In mehr als nur einer Situation während der Galaktischen Kriege wußte ich, daß ich ihm mein Leben verdankte.

Versucht, der ersten Angriffswelle der Gegner auszuweichen

Aus Nachrichten und Militärberichten ist bekannt, daß die Piloten der TCSN von ihren Gegnern, den Kilrathis, an Anzahl weit übertroffen werden. Die große Geschicklichkeit und die hochentwickelte Technologie, die den Terran-Piloten zur Verfügung steht, macht diesen Mißstand glücklicherweise wieder wett. Tatsache bleibt aber leider, daß Ihr in mehr feindliche Geschützläufe blicken werdet als die Kilrathis. Seid immer auf der Hut.

Wenn Euch eine ganze Gruppe fliegender Katzen angreift, steht Ihr einem unglaublichen Waffenarsenal gegenüber. Wenn es sich um Jalthis handelt, ist jedes ihrer Schiffe mit drei Neutronenkanonen NCs und drei Lasern LCs bestückt, und sie sind die gefährlichsten Gegner, denen Ihr begegnen könnt. In ihrem ersten Angriff gehen die Kilrathis nie sehr vorsichtig vor. Statt dessen fliegen sie mit vereinten Kräften und geballter Feuerkraft auf ihr Ziel zu. Das ganze ist angsteinflößender als die Hölle.

Junge Piloten versuchen dieser Macht zu begegnen, indem sie mitten in die Gruppe der Angreifer hineinfliegen. Das Adrenalin fließt, der Puls hämmert und es führt zu was weiß ich für Reaktionen. Dieses Symptom ist bekannt als Furball Fever (Pelzfieber) und hat die Konföderation mehr Pilotenleben gekostet als irgendein anderer Fehler. Bleibt ruhig und fliegt defensiv, bis sich Euch eine Möglichkeit bietet.

Schießt nicht einfach drauflos

Selbst erfahrene Piloten müssen gegen den Drang ankämpfen, einfach durch die Gegend zu »ballern«, wenn sie ein feindliches Schiff auf dem Radar entdecken. Dieser Impuls steckt in jedem Piloten und ist eine der uneffektivsten Verhaltensweisen.

Die Energie der Laser, Massenbeschleuniger MDs und Neutronenkanonen NGs an Bord der TCSN-Jäger wird durch einen Generator erzeugt. Mit jedem Schuß wird Energie verbraucht, je nach Waffe mehr oder weniger. Wenn die Energie verbraucht ist, sind Eure Waffen so lange außer Funktion, bis die Energie wieder aufgeladen ist.

Heutige Kampfanalysen haben ergeben, daß die Piloten, die ihre Energie am besten verwalten, die meisten Erfolge zu verzeichnen haben. Sie versuchen so nahe wie möglich an das feindliche Schiff heran zu kommen, feuern dann ein paar gezielte Schüsse ab und lassen ihre Energie wieder aufladen. Sie verschwenden keine Schüsse an Flugzeuge, die noch lange außerhalb ihrer Reichweite sind. Sie verbringen viele Stunden im Trainingssimulator und üben die Manöver ihrer Feinde vorher, um sie nachher um so erfolgreicher bekämpfen zu können. Übung macht den Meister!

Variiere deine Geschwindigkeit, wenn du ein Ausweichmanöver planst.

Zu viele Piloten verlassen sich auf Rollen, Trudeln und Loopings, wenn sie versuchen, einem Angreifer zu entkommen, ohne Geschwindigkeitsveränderungen während dieser akrobatischen Aktionen zu erwägen. Egal, wie ausgefeilt diese Manöver sind: Kilrathi-Piloten können sie erahnen, wenn Ihr die gleiche Geschwindigkeit beibehaltet. Eventuell vollziehen auch sie ein Rollmanöver und greifen Euch dann von hinten an.

Wenn Ihr während einer Rolle oder eines Loopings die Turbos einsetzt, vergrößern sich Eure Gewinnchancen nicht unwesentlich. Denn damit habt Ihr ein Mittel, das sie nicht vorhersehen können. Neueste Studien haben ergeben, daß ein starkes Abbremsen genauso effektiv ist, und die Taste <Backspace> an allen TCSN-Kampf-Computern ist darauf progammiert worden. Je nach Schiff, das Ihr fliegt, verändert sich die Wirkung dieses Manövers, aber die eben genannte Taste zu drücken, entspricht einer Vollbremsung auf der Erde. Euer KPS geht automatisch auf Null. Aber Vorsicht: Wenn Ihr vergeßt, sofort wieder zu beschleunigen, seid Ihr verloren wie ein Vogel mit gebrochenen Flügeln.

Gebt Euren Raketen die Chance zu treffen

Wenn Lt. Colonel Blakely von seinen eigenen Erfahrungen sprach, kam er sehr oft auf einen bestimmten Nahkampf zu sprechen. Er erzählte über einen offenen Kampf mit dem Kilrathi-As Dakhath, der länger als 60 Minuten dauerte. Das ist erstaunlich lange, wenn man bedenkt, daß ein Kampf normalerweise weniger als fünf Minuten dauert!

»Ihr müßt wissen, daß Dakhath jünger war als ich und weniger Erfahrung hatte«, sagte Blakely, »aber er war trotzdem schon ein alter Hase, mit neun bestätigten Abschüssen. Ich fürchtete mich so sehr, daß mir der Joystick fast aus der Hand glitt.

Es existierten nur noch Dakhath und ich. Wir umkreisten uns 40 Minuten lang und schätzten gegenseitig unser Können ein. Endlich machte Dakhath einen Fehler, und ich befand mich hinter ihm. Ich konnte ihn nicht verfehlen. Das Javelin-Such-System stellte sich auf ihn ein, und ich schoß schnell die Hitze-Rakete ab. Jetzt wollte ich ihm den Gnadenstoß versetzen. Ich legte den Abschußhebel frei und begann, den Laser zu betätigen. Ich dachte, zwei Waffen seien besser als eine, sah die Rakete in Position schwingen und bemerkte dann – leider zu spät – meinen Fehler. Die Rakete explodierte, als mein Laser sie traf. Dakhath machte sich aus dem Staub, und ich floh vor der Explosion. Ich holte ihn nicht mehr ein.«

»So einen Fehler habe ich nie wieder gemacht«, sagte Blakely zu seiner Klasse, »aber mindestens einem von Euch wird das sicherlich auch einmal passieren. Ich hoffe, es wird ihm nicht gleich das Leben kosten.«

Seid immer bereit, Eure Turbos zu benützen.

Es stehen wenige Geräte im Cockpit zur Verfügung, die so vielseitig verwendbar sind wie die Turbos. Sowohl für Angriff- als auch für die Verteidigungsmanöver. Die besten Piloten haben immer einen Finger auf dem Knopf, der die Turbos startet.

Das Starten der Turbos auf einem Konföderationsschiff verbrennt leider sehr schnell die Treibstoffreserven. Kurze Stöße an Stelle eines kontinuierlichen, haben denselben taktischen Effekt, sparen dafür aber sehr viel Treibstoff. Die Turbos sind aber kein Allheilmittel. Ängstliche Piloten neigen dazu, sie zu zünden, sobald sie einen Angriff starten. Es ist so, als könnten sie es nicht erwarten zu kämpfen bzw. zu sehen, wie der Kampf endet. Wenn Ihr überstürzt in den Kampf geht, eliminiert Ihr ein wichtiges strategisches Mittel. Bei geringerer Geschwindigkeit und bevor das feindliche Schiff in Zielposition ist, ist es einfacher, die Richtung zu erkennen, in der es sich bewegt. Denn wie könntet Ihr einen Strategieplan entwerfen, ohne zu wissen, wohin sich der Feind bewegt.

Provoziert den Feind

Wenn Ihr es schafft, daß ein Kilrathi den Kampf persönlich nimmt, seid Ihr im Vorteil: Er verliert dann leicht sein eigentliches Ziel aus den Augen. Wenn er einem Schiff Begleitschutz gibt, dann reizt ihn, soviel Ihr könnt. Vor allem die jüngeren Piloten können das nicht auf sich sitzen lassen. In 50% der Fälle werden sie ihren Platz verlassen, um den Piloten anzugreifen, der sie provoziert hat. Das hat sich auch als gute Taktik erwiesen, um Euren Wingman zu decken.

Laßt niemals ein TCSN-Schiff unbeschützt.

Wenn Eure Hände vor Anstrengung und Spannung in einem »Jeder-gegen-Jeden-Kampf« schweißnaß sind, kann es vorkommen, daß Ihr Euch so sehr auf Euer Ziel konzentriert, daß Ihr das Schiff, das Ihr begleiten solltet, verliert. Da die Kilrathis über dieses Phänomen Bescheid wissen, werden sie immer wieder versuchen, Euch zu einem Nahkampf zu verleiten und Euch wegzulocken. Die Schmutzarbeit, das Hauptziel zu vernichten, überlassen sie dann dem Rest des Geschwaders.

Begleitschiffe sollten nie weiter als 5.000 km vom Hauptschiff entfernt sein. Wenn Ihr Euch weiter entfernt, ist es leicht möglich, daß Ihr nicht rechtzeitig zurückkommt, um das TCSN-Schiff zu verteidigen, wenn es angegriffen wird. Wenn Ihr der Wingleader seid und Euren Begleitschiffen die Order erteilt BREAK AND ATTACK statt ATTACK MY TARGET, sichert Ihr Euren Schutz während Ihr ein feindliches Schiff verfolgt. Das ist keine sichere Maßnahme, denn Euer Begleit-

schiff könnte auch einem Lockvogel folgen, aber wenigstens befehlt Ihr ihm nicht, Eurer Führung zu folgen.

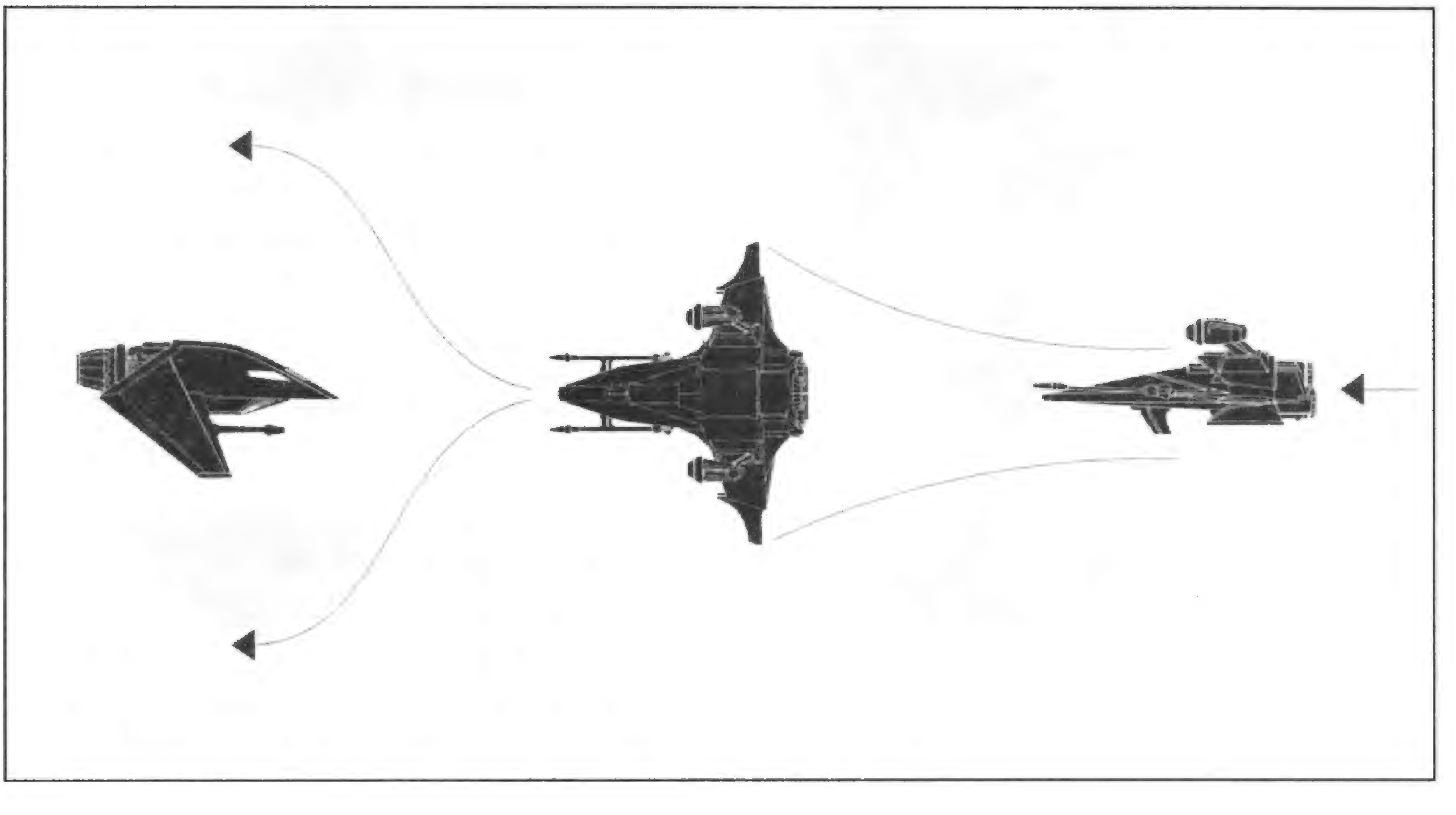
Schwierigere Flugmanöver

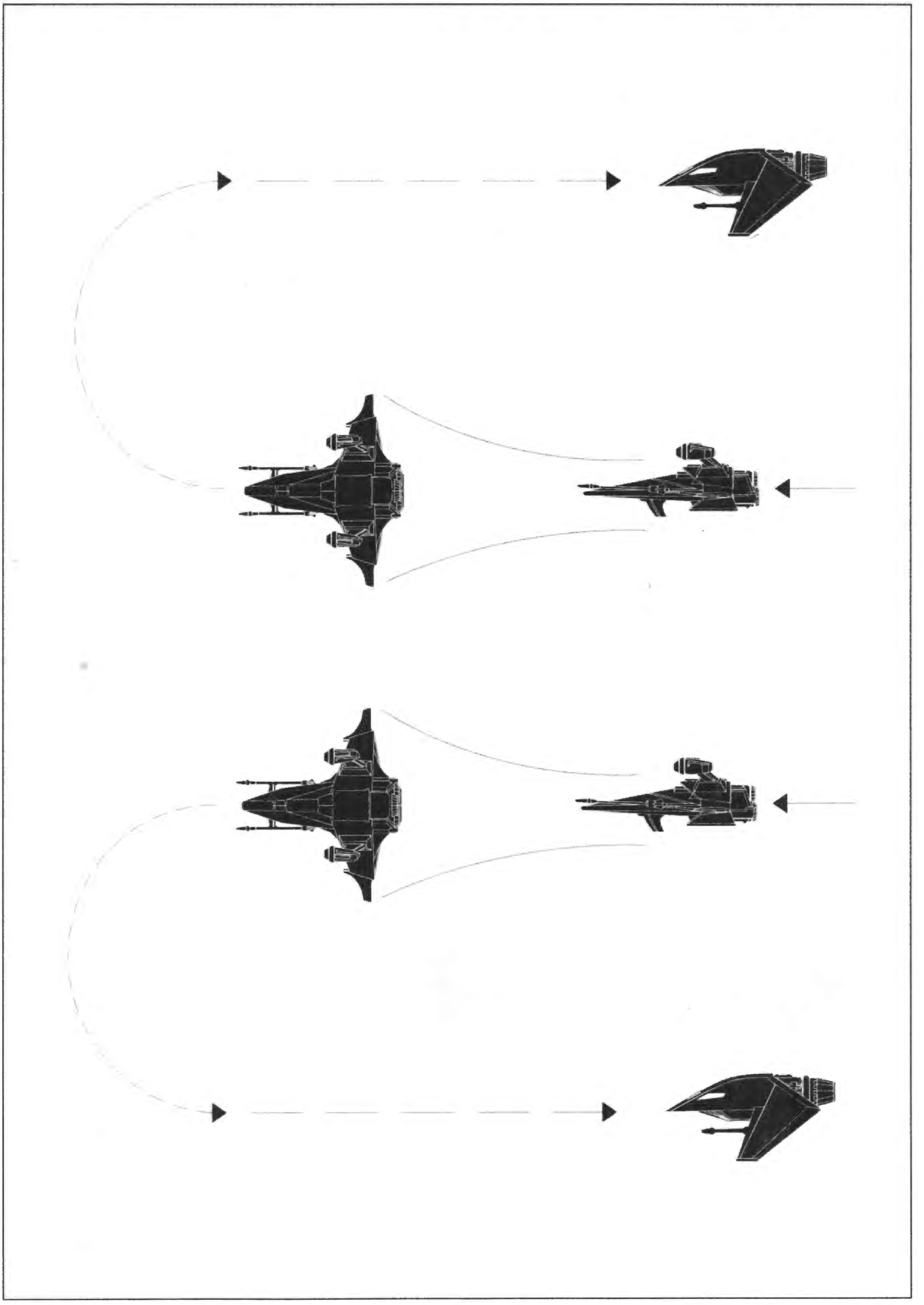
Das Anbringen von Schubdüsen an Hornets, Scimitars und Raptors führt zu einem ungewöhnlichen Flugverhalten: Auf- und Abbewegungen können nicht so eng geflogen werden, wie Rechts- oder Linksdrehungen. Raumfahrt-Ingenieure versuchen diesen Mangel in der Rapier-Klasse zu beheben; aber noch ist nicht bekannt, ob ihre Bemühungen erfolgreich gewesen sind.

Piloten fliegen seit kurzem ein neues Manöver: Statt der einfachen Auf- und Abbewegungen trudeln und wenden sie jetzt. Das Ergebnis ist dasselbe. Ihr werdet hinterher noch immer in dieselbe Richtung fliegen, aber die Bewegung ist schneller und für den Angreifer schwerer nachzuvollziehen.

Das Diagramm zeigt die Grundbewegung und den geringeren Radius als beim einfachen Nase-hoch- oder Nase-runter-Manöver. Die nachfolgenden Diagramme zeigen, wie dieses Manöver angewandt werden kann, wenn das feindliche Schiff sich direkt über oder unter Euch befindet.

Wenn Ihr Euch für dieses Manöver entschlossen habt, vergeßt nicht, auch die Geschwindigkeit zu variieren, um ein optimales Ergebnis zu erzielen. Wenn Ihr währenddessen die Turbos startet, erreicht Ihr einen zusätzlichen Überraschungseffekt. Vor allem: Übt das Manöver so lange, bis Ihr es beherrscht, ohne darüber nachzudenken. Versucht Euch dann im Trainings-Simulator an diesem Manöver und fügt auch die Geschwindigkeitsvariation hinzu.



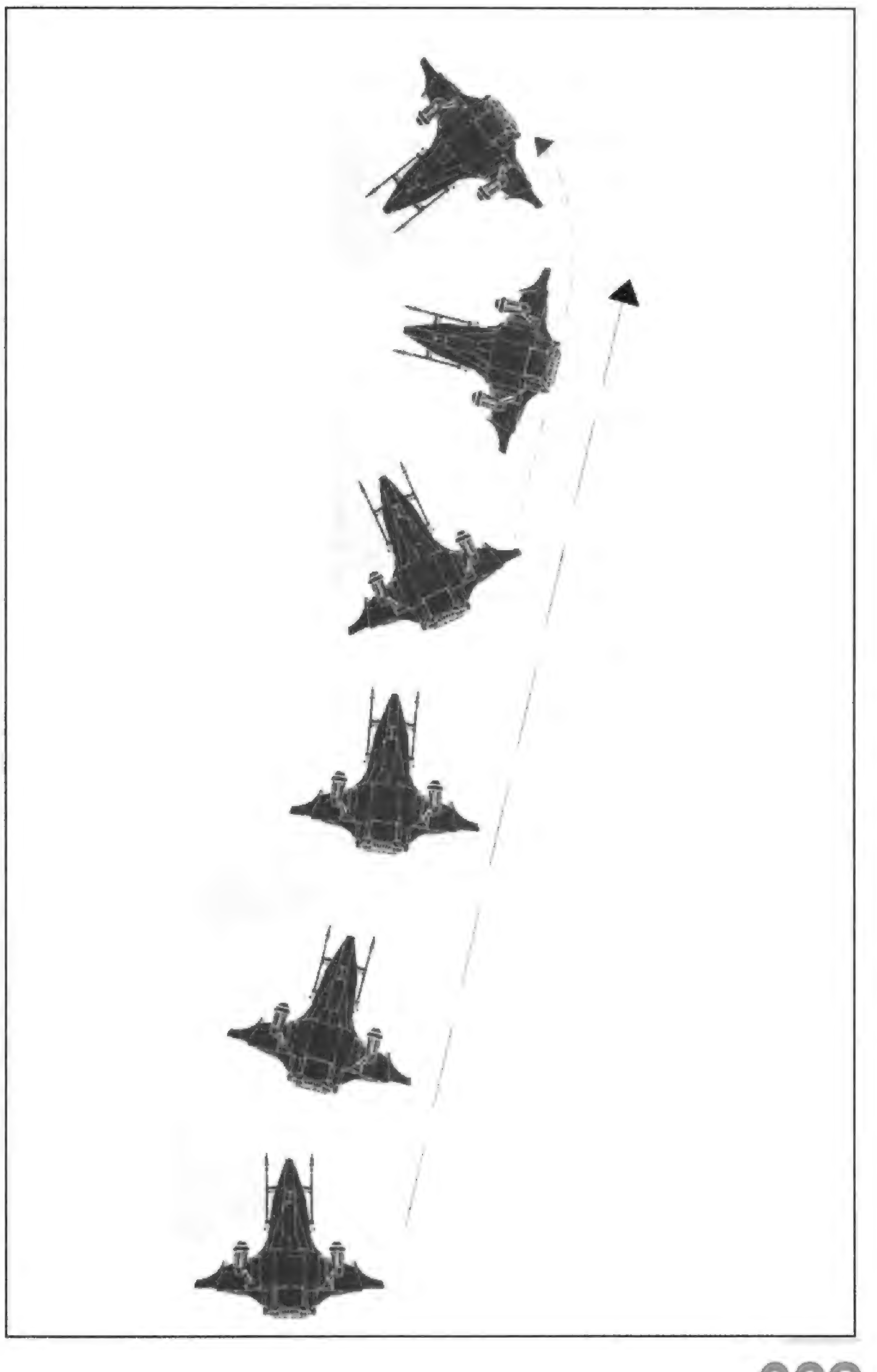


Gleiten und Wenden beim Turbo-Einsatz

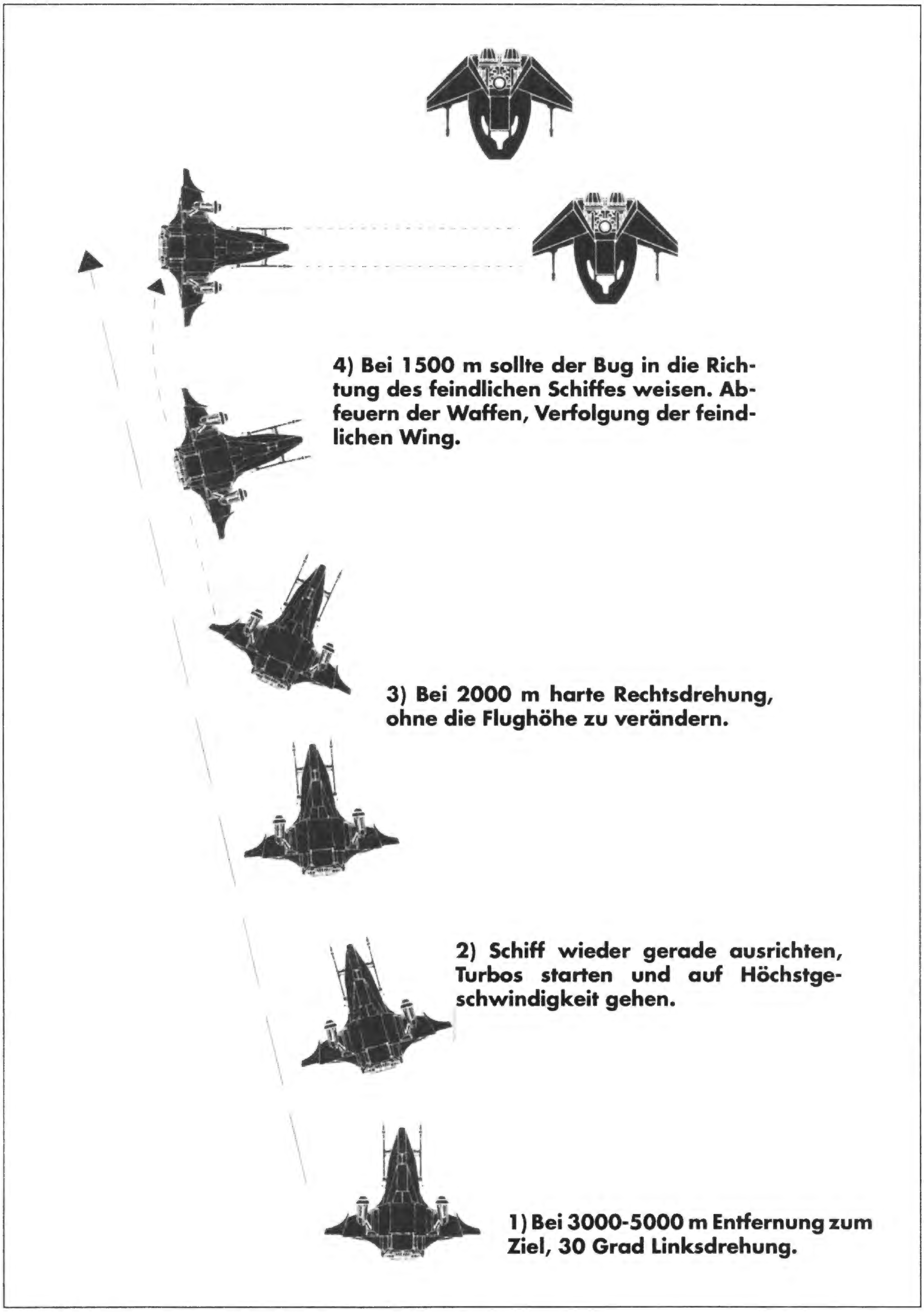
Wenn Ihr die Turbos startet und stark links oder rechts steuert, beginnt Euer Schiff zu gleiten. Vom Cockpit aus gesehen ist das Manöver einfach. Es zu durchschauen ist jedoch die Basis einer der wichtigsten Taktiken im Weltraumkampf.

Die integrierten Ziel- und Schußsysteme der Kilrathi-Schiffe erlauben ihnen, Eure Schiffe zu treffen, auch wenn Ihr Roll-, Wende-, und Trudelmanöver bei gleichbleibender Geschwindigkeit ausführt. Ein Variieren der Geschwindigkeit ist da ein ganz nützliches und effektives Verteidigungssystem, aber natürlich nicht idiotensicher. Wenn unsere Schiffe jedoch gleiten, dann wird das nicht eindeutig von den Computersystemen der Kilrathis erkannt. Das ist eine hervorragende Verteidigungsmethode. Auch zum Angriff eignet sich diese Taktik sehr gut. Wenn ein Kilrathi-Schiff direkt auf Euch zukommt, könnt Ihr gleiten, um ihrem Angriff zu entgehen und Euch selbst in eine gute Position bringen, um das Führungs-Schiff und das folgende Geschwader von der Seite anzugreifen (siehe nebenstehendes Diagramm).

Es handelt sich dabei um folgende Schritte:



1. Wenn sich das feindliche Schiff in einer Entfernung von 3.500m direkt vor Euch befindet, beginnt Ihr mit einer Rechtsdrehung. Vermeidet Diagonaldrehungen.
2. Wenn Ihr Euch in einer 30-Grad-Position befindet, oder das feindliche Schiff ist knapp an der linken Seite des Bildschirms, zündet die Turbos und fliegt mit Höchstgeschwindigkeit.
3. Steuert Euer Schiff ganz nach links. Ihr werdet dann zu gleiten beginnen.
4. Wenn Euer Timing perfekt war, werdet Ihr Euch schnell in einer guten Position für einen Seitenangriff befinden. Ihr seid nicht weit entfernt, Euer Feind ist verletzlich, und Ihr habt noch große Energiereserven. Was könnte günstiger sein als das?


4) Bei 1500 m sollte der Bug in die Richtung des feindlichen Schiffes weisen. Abfeuern der Waffen, Verfolgung der feindlichen Wing.
3) Bei 2000 m harte Rechtsdrehung, ohne die Flughöhe zu verändern.
2) Schiff wieder gerade ausrichten, Turbos starten und auf Höchstgeschwindigkeit gehen.
1) Bei 3000-5000 m Entfernung zum Ziel, 30 Grad Linksdrehung.

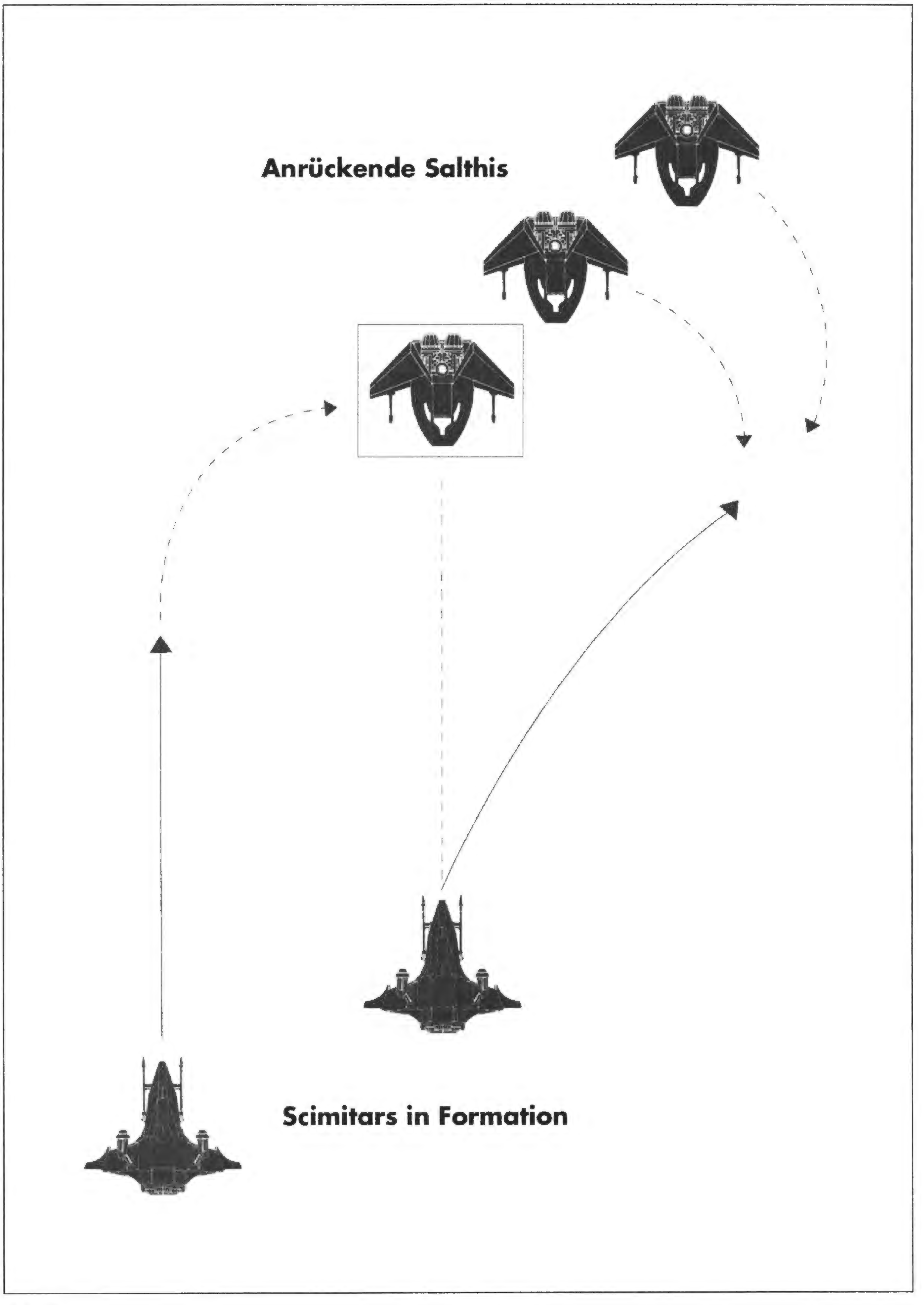
Anmerkung des Autors: Der folgende Ratschlag hat nichts mit den Dingen zu tun, die ich auf der Akedemie oder im Krieg gelernt habe. Ich habe es entdeckt, während ich als Berater für den neuen Wing Commander Holo-Vid gearbeitet habe. Ich dachte mir, ich sollte es dem Buch beifügen, das als Anleitung für die Spieler dienen soll. Außerdem bin ich alt, pensioniert und halbwegs beliebt und kann deswegen tun und lassen was ich will.

Man kann einem Wingman eine ganze Menge Dinge befehlen, aber nicht, ein bestimmtes Ziel anzugreifen, während man selbst ein anderes verfolgt. Oder doch?

Diese Methode läßt sich nur begrenzt anwenden, aber durch sie wird es möglich, daß Euer Zielsystem dem Wingman dazu dient, ein bestimmtes feindliches Schiff anzugreifen und Euch die Freiheit läßt, Euch einem anderen Schiff zu widmen. Diese Vorgehensweise ist sehr geschickt, wenn ihr ein Schiff endgültig erledigen wollt, das ihr bereits geschwächt habt, ihr aber ein anderes Schiff verfolgen müßt, das Eure Schutzschilder angreift.

Und so funktioniert das:

1. Bevor Ihr das BREAK-AND-ATTACK-Manöver ausführt, die Taste drücken, um Euer Ziel anzuvisieren. Die Klammern zeigen, daß das Ziel im Computer gespeichert worden ist. Es ist egal, in welche Richtung ihr fliegt, der Computer merkt sich das Ziel.
2. Befehlt Eurem Wingman ATTACK MY TARGET. Er wird das anvisierte Ziel verfolgen, bis es zerstört ist. Ihr könnt dann ein weiteres Ziel anvisieren oder aber einen anderen Befehl durchgeben. Mit ein paar gut gezielten Schüssen kann Euer Wingman das feindliche Schiff aus der Welt schaffen.
3. Es steht Euch frei, andere feindliche Schiffe mit Euren Geschützen oder DF-Raketen (Dumb Fire Missile) abzufeuern. Die Spiculum IR und Javelin brauchen ein anvisiertes Ziel. Die Geschütze und eine Dart DF jedoch sind aus der Nähe sehr wirksam gegen jedes Ziel in Eurem Fadenkreuz.
4. Damit diese Methode wirklich Erfolg hat vergeßt nicht, daß das ursprüngliche Ziel immer anvisiert bleiben muß. Wenn ihr ein weiteres Ziel auswählt, wird Euer Wingman dieses neue Schiff angreifen.


Anrückende Salthis
Scimitars in Formation

Heckangiff auf feindliche Großkampfschiffe

Die wichtigste und gefährlichste Waffe auf den Schiffen der Kilrathis sind die Geschütztürme, die sich durch besonders gute Manövrierfähigkeit auszeichnen. Hunderte von Terran-Piloten mußten wegen dieser Waffe bereits ihr Leben lassen. Auch mit Stachelschwein-Minen (Porcupine) sind einige Zerstörer, Frachter und Kreuzer bestückt, aber sie sind eher eine Plage, als eine wahre Bedrohung. Seit dem ersten Angriff auf diese riesigen feindlichen Schiffe durch Piloten der Konföderation 2634 hat man sich häufig über die beste Möglichkeit ihrer Bekämpfung gestritten.

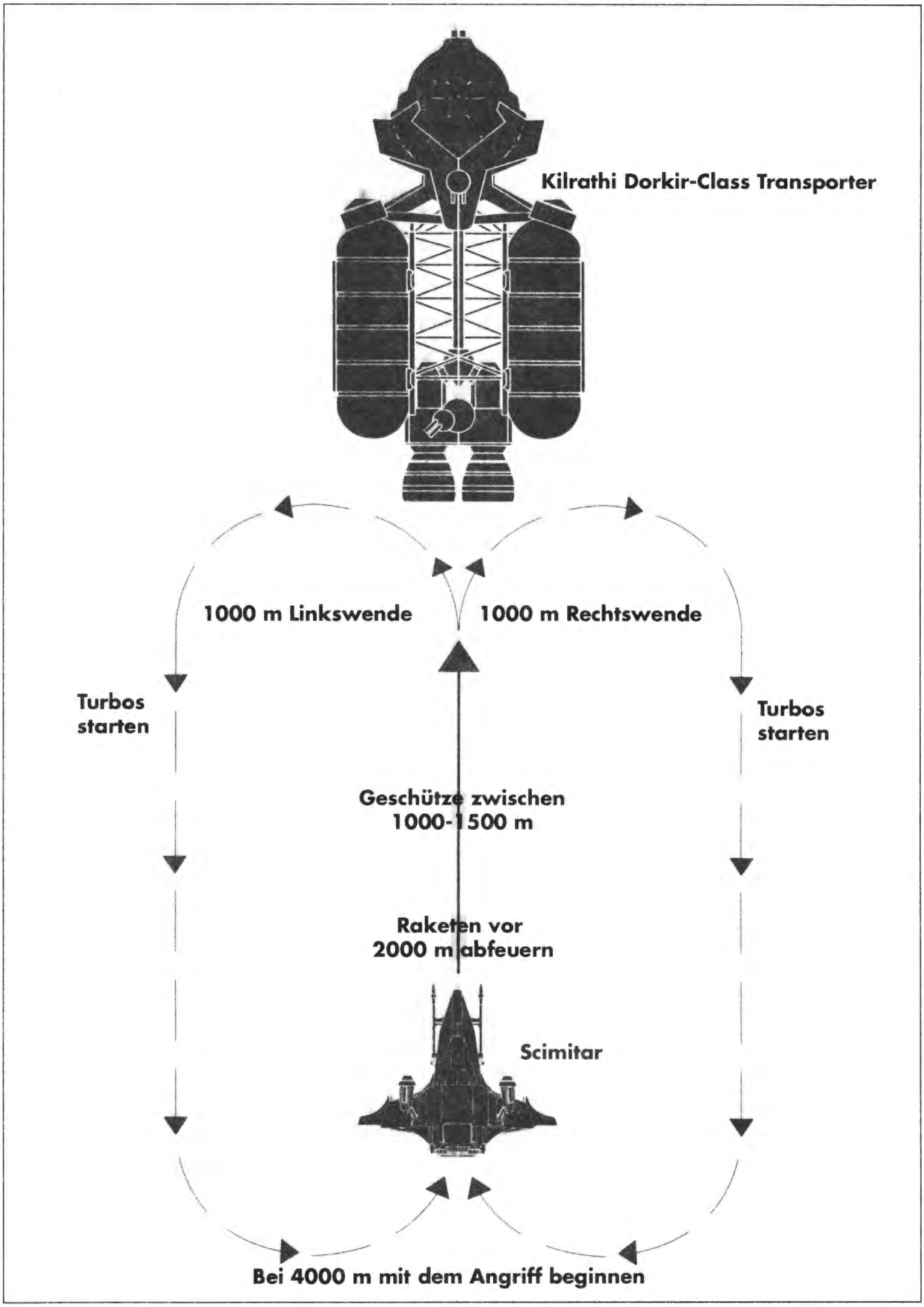
Ein Punkt jedoch, in dem alle Piloten übereinstimmen, ist, daß es wichtig ist, zuerst die Schutz-Wing auszuschalten. Es ist schon schwer genug, dem Geschützturm des Hauptschiffes auszuweichen. Deshalb ist es eine große Erleichterung, wenn wenigstens die kleineren Jäger ausgeschaltet sind.

Die ersten erfolgreichen Angriffe zeichneten sich durch einen Angriff auf die rechte und linke Seite dieser Schiffe aus. Die Panzerung ist an den Seiten zwar stärker als am Heck, aber man braucht nicht erst die Schutzschilder zu durchbrechen, um Schaden zu verursachen. Die meisten der Piloten schwächen die Panzerung zuerst mit den Kanonen und vollenden ihr Werk dann mit Spiculum IRs und DF-Raketen. Diese Taktik hat sich als sehr wirksam erwiesen, aber die Rate der dem Geschützturm zum Opfer gefallenen Piloten war hoch.

Heute ist man sich einig, daß der Heckangriff eindeutig vorzuziehen ist. Man muß zwar ab und zu einer Mine ausweichen, aber vom Heck aus wird man nicht mehr so stark mit dem Laser beschossen. Auch muß man zwar erst die Heckschilder durchbrechen, aber die schwache Panzerung macht diese Anstrengung wett.

Das Diagramm auf der folgenden Seite zeigt Richtung und Timing eines sehr wirkungsvollen Heckangriffs. Mit Höchstgeschwindigkeit wird der Angriff aus einer Entfernung von 4000 m begonnen. Sichergehen, daß noch die gesamte Energie zur Verfügung steht. Wenn Euch auch noch eine Rakete zur Verfügung steht, schießt sie aus 2000-3000 m Entfernung ab. Achtet auf die Minen und Laser und beginnt ab 1500 m, mit allen Euch zur Verfügung stehenden Waffen zu schießen.

Bei 1000 m hart nach rechts oder links ausbrechen und die Turbos starten. Entfernt Euch vom Heck Eures Opfers und wiederholt das gesamte Manöver. Dank der gestarteten Turbos könnt ihr Euch sehr schnell so weit entfernen, daß keine Gefahr einer Kollision mehr besteht, und ihr habt genug Zeit, Eure Energie vor jedem Angriff erneut aufzuladen. Laßt Euch vor allem nicht aus der Ruhe bringen.


Kilrathi Dorkir-Class Transporter
1000 m Linkswende
1000 m Rechtswende
Turbos starten
Turbos starten
Geschütze zwischen 1000-1500 m
Raketen vor 2000 m abfeuern
Scimitar
Bei 4000 m mit dem Angriff beginnen

Simulierter Nahkampf

Niemals werde ich den Tag vergessen, an dem ich das erste Mal für einen Nahkampf in den Hornet-Simulator gestiegen bin. Die vielen Stunden Unterricht im Abflug, Landen und in Flugmanövern sollten nun endlich getestet werden. Während des ersten Semesters hatten wir nur gelernt zu fliegen und die hochentwickelten elektronischen Geräte zu bedienen. Jetzt würden wir kämpfen und erkennen, ob wir tatsächlich zum Kampfflieger geeignet waren.

Die Akademie hatte die letzten zwei Monate damit verbracht, die Stärkeren und die Geschickteren auszulesen. Sie brauchten Kampfflieger und sie brauchten sie sofort. Selbst im Flugsimulator wurde noch gesiebt.

Wir verbrachten fast einen Monat damit, gegen diese elektronischen Feinde zu kämpfen. Wir flogen auf Hornets und trafen zu Beginn immer nur auf kleinere Wings von zwei oder drei Dralthis oder Salthis. Der Computer des Simulators steigerte immer wieder die Geschicklichkeit und Anzahl der Kilrathi-Piloten. Nachdem wir Krants, Grathas und Jalthis bekämpft hatten, kamen immer neue feindliche Schiffstypen dazu, und auch unsere Schiffe wurden gegen Scimitars und Raptors ausgetauscht.

Am Ende jeden Tages zogen wir uns in unsere Räume zurück und warteten auf die Testergebnisse. Es war die nervenaufreibendste Zeit des ganzen Jahres, da ein Wort vom Oberkommando genügte, um aus der Akademie geworfen zu werden und die Träume von einer Karriere als Kampfpilot platzen zu lassen wie eine Seifenblase.

Hatte man diese erste Hürde genommen, verbrachte man einen weiteren Monat damit, im Simulator gegen die eigenen Klassenkameraden zu kämpfen. Die besten 200 sollten das Training als Kampfpilot fortsetzen, während die übrigen für den Rest ihrer Zeit Transporter fliegen würden oder schlimmeres. Der Gewinner erhielt eine besondere Auszeichnung und das Recht, im zweiten Jahr zu wählen, wo er eingesetzt werden wollte. Außerdem ist es nie schlecht, eine Auszeichnung zu haben, wenn es um eine Beförderung geht. Und genau das war mein Ziel.

Meine ersten Kämpfe glichen einem Spaziergang, aber alle anderen Mitpiloten schimpften über Marshall. Ich hatte ihn noch nie in Aktion gesehen und konnte mir daher nicht erklären, warum sich alle so sehr über ihn aufregten. Auf jeden Fall schien Marshall seine Gegner in Rekordzeit zu besiegen und dabei zum Teil unorthodoxe Methoden anzuwenden.

Mein Zimmergenosse, Michael Anthony, war einer der Geschlagenen. »Er wendet nur Methoden an, die in keinem Buche stehen«, schimpfte Anthony, »ich war in einer perfekten Position, seitlich hinter Marshall, und bereit, ihm die MDs (Massenbeschleuniger) in die Seite zu feuern. Er startete seine Turbos, ich folgte. Auf einmal trat er regelrecht in die Bremsen, wendete, feuerte und aus war es mit mir. Der ganze Flug dauerte nicht einmal eine Minute, und ich hatte das Nachsehen.«

Wir Ihr Euch wahrscheinlich schon gedacht habt, standen Marshall und ich uns im Finale gegnüber. Ich erinnerte mich daran, was er über Lt. Colonel Blakely gesagt hatte, als ich mit einem Plan zu ihm zurückgekehrt war, um es ihm zu zeigen.

Zuerst müßt Ihr aber das Drumherum verstehen. Für den Nahkampf-Wettstreit hatte jeder Pilot sein eigenes Simulator-Cockpit. Jedem Simulator unterstand auch ein Helfer, der dem Piloten beim Bekleiden half. Da sich im Cockpit Kameras und Mikrofone befanden, mit denen der Kampf nach außen übertragen wurde, war es auch für die Zuschauer ein großes und spannendes Ereignis. Es konnten auch von außen Befehle in den Simulator gegeben werden. Alle würden diesem Endkampf beiwohnen. Das Arrangement war perfekt.

Marshall hatte ein bißchen Probleme mit dem Lampenfieber. Es fehlte ihm an der Selbstsicherheit, die er immer vortäuschte, wenn er mit anderen Menschen zusammen war. Anthony und ich hatten den Helm von Marshall mit Fett, Öl und Schlagsahne gefüllt. Anthony hatte sich vergewissert, daß der Helm im Cockpit, – aber außer Sicht – lag, als es nur noch ein paar Minuten bis zum Beginn des Kampfes waren. Ich stand in dem überfüllten Saal, als Marshall kam und in das Simulator-Cockpit kletterte. Ich vergewisserte mich, daß die Mikrofone funktionierten, damit Marshall auch bestimmt die Reaktionen des Publikums hören konnte. Anthony half Marshall in seinen Anzug und startete all die elektronischen Vorrichtungen, die die Reaktionen des Piloten am Monitor wiedergeben. Es dauerte einige Zeit, bis Marshall seine Angebertour beendet hatte.

»Das wird der kürzeste Nahkampf in der Geschichte der Akademie«, brüstete sich Marshall. »La Fong hat keine Chance. Ich werde ihn langsam krepieren lassen, damit er begreift, wer hier der bessere Pilot ist. Ich werde ihn umkreisen und alle davon überzeugen, was für ein Versager er ist. Setz' mir den Helm auf, damit wir dieses Affentheater endlich hinter uns bringen.«

Die Geburt der Spitznamen

Anthony kam diesem Befehl liebend gerne nach. Als er ihm den Helm aufsetzte, quoll der stinkende Brei aus jeder Ritze und lief Marshall den Hals hinunter. Die Menge begann zu johlen, und Marshall hörte jeden einzelnen Lacher in seinem Cockpit. Ich lag vor lauter Lachen auf dem Boden. Er riß den Helm herunter und präsentierte der lachenden Menge ein Gesicht, das röter war als sein Haar. Marshall versuchte, seinen Helfer ausfindig zu machen, doch Anthony hatte sich bereits aus dem Staub gemacht. Ich schnappte mir das Mikrofon, wohl wissend, daß er meine Stimme erkennen würde. »Guten Morgen, Fähnrich Marshall«, äffte ich. »Tja, es sieht ganz so aus, als bräuchte der gnädige Herr noch ein paar Minuten, bevor wir endlich starten können.«

Marshall ließ seinen schlimmsten Wortschatz hören. Er konnte es einfach nicht verkraften, daß ich ihn vor all seinen Fans so beleidigt und bloßgestellt hatte. Ich

verließ den Saal und ging zu meinem Simulator, um mich auf den kommenden Kampf vorzubereiten.

Als der Kampf dann endlich begann, benahm Marshall sich wie ein Verrückter. Er feuerte zu Beginn nicht einen einzigen Schuß ab; statt dessen startete er ununterbrochen seine Turbos und versuchte, mich zu rammen. Das war unglaublich. Wir waren zwar nur im Simulator, aber das erste, woran ein Pilot denken muß, ist sein eigenes Überleben. Aber das schien Marshall nicht im geringsten zu interessieren. Ich schwitzte Blut und Wasser. Ich konnte Marshall nicht leiden, aber er wußte wirklich, wie man mit dem Joystick umgeht. So wie er die Scimitar im All herumtanzen ließ, schien es, als sei er schon im Cockpit geboren worden. Ich hatte gedacht, daß sich seine Wut zu meinen Gunsten auswirken würde. Ich hatte mich getäuscht. Ich verbrauchte so viel Zeit, seinen Ramm-Manövern auszuweichen, daß ich mich einfach nicht auf meine eigene Strategie konzentrieren konnte. »Dieser Maniac (Verrückte) wird uns beide umbringen«, schrie ich vor Verzweiflung. Das tat er nicht. Er zerstörte mein Schiff mit den geschicktesten und präzisesten Manövern, mit denen ich jemals konfrontiert gewesen war. Selbst die besten, simulierten Kilrathi-Piloten konnten ihm nicht das Wasser reichen.

Marshall gewann die Prämie, hatte aber noch immer nichts getan, um mit irgendjemandem aus der Klasse zu sympathisieren. Er lehnte es sogar ab, die Hände zu schütteln, die ihm von den jüngeren Schülern zur Gratulation entgegengestreckt wurden. Um ihn zu ärgern, rief man ihn von nun an Maniac. Das kümmerte ihn nicht im geringsten. Tatsächlich wurde er dem Ruf im Laufe der Zeit immer mehr gerecht. Ach ja, mich nannten sie ab jetzt Prankster (Schelm).

Das Ende des ersten Jahres

Nicht alle unsere Prüfungen waren so unterhaltsam wie dieser Nahkampf. Die Prüfungen in Geschichte, Maschinenkunde und Physik waren so unterhaltsam wie ein Gang ohne Schuhe über glühende Kohlen. Ich verbrachte unzählige Stunden in der Bibliothek, in Studiengruppen und am Computer.

Maniac hatte mich zwar im Simulator geschlagen, aber ich hatte die besten Gesamtergebnisse am Ende der 4.Klasse. Er nahm den Rest des Unterrichts auch nicht mehr sehr ernst, da er überzeugt war, daß seine fliegerischen Fähigkeiten alles andere wett machen würden. Er schaffte es tatsächlich, aber nur äußerst knapp. Ich konnte es mir nicht verkneifen, eine spitze Bemerkung zu machen, als ich ihn zur Tafel gehen sah, an der die Testergebnisse angebracht waren. Eine große Menge stand herum.

»He, schaut mal alle. Hier kommt der junge Mann aus Leto, der einmal gesagt hat, er würde der Klassenbeste werden. Schauen wir doch mal seine Ergebnisse an«, rief ich laut genug, daß auch Maniac es hören konnte. Natürlich wußte ich bereits, daß es nur drei Schüler gab, die schlechter waren als er. Er schritt zur Tafel, warf einen

Blick auf die Ergebnisse und wandte sich dann direkt an mich. »Das sind nur Zahlen, Mann, das fliegerische Können ist es, auf das es wirklich ankommt.« »Touché«, dachte ich mir.

In Annapolis ist es Sitte, daß die Schüler am Ende jeden Jahres die Dixie-Kappe (so wird der Hut genannt, den die Studenten der 4. Klasse tragen) vom Herndon-Monument entfernen. Was die Sache allerdings schwierig macht ist die Tatsache, daß die Statue mit Fett und Öl beschmiert ist. Normalerweise dauert es Stunden, bis die Schüler rutschend und gleitend eine Pyramide gebildet haben und das begehrte Objekt in den Händen halten. Die Legende besagt, daß derjenige, dem es gelingt, die Kappe herunterzuholen, selber einmal Admiral wird.

Bei der TCSN-Akademie steht eine Statue des Admirals James Halworthy, dem Gründer der Akademie. Ich war so sehr damit beschäftigt, daß Maniac bloß nicht nach oben gelangte, und er wiederum bemühte sich, mich nicht nach oben gelangen zu lassen, daß es schließlich Tanya Benbow aus dem zweiten Batallion gelang, die 45-Fuß-Statue zu erklettern und die Kappe an sich zu nehmen. Wir waren nun keine Plebs mehr und somit nicht länger den Bosheiten der höheren Klassen ausgesetzt. Was für eine Erleichterung!

Was für Veränderungen ein Jahr doch mit sich bringt. Nach nur einem Sommer hatte ich schon fast vergessen, wie schrecklich mein erster Tag an der Akademie gewesen war. Gleichzeitig konnte ich jedoch nicht die vielen Boshaftigkeiten vergessen, die uns die Schüler der höheren Klassen angetan hatten. Ich lehnte es ab, mich genauso zu verhalten, und war wahrscheinlich der einzige.

Es war beschämend zu sehen, daß gerade die introvertiertesten unter uns sich so sehr zum schlechten verändert hatten. Sie waren genauso boshaft und bösartig geworden wie alle anderen vor ihnen. Sie suchten ununterbrochen nach staubigen Schuhen, schmutzigen Gürtelschnallen, unregulären Haarschnitten und ungemachten Betten, nach allem, was sie einem der jüngeren Studenten vorhalten konnten. Sie inspizierten die weißen Handschuhe, um zu sehen, wie die Schüler sich wanden oder 100 Liegestützen ausführten. Sie liebten es förmlich.

Ich glaube es war meine Art, gegen dieses System zu rebellieren. Ich ging immer sicher, daß meine Schüler bemerkten, daß ich nur spielte. Wenn ich ein einzelnes Haar fand, das nicht richtig saß, ließ ich den »Schuldigen« eine Liegestütze machen. Wenn jemand beim Marschieren aus dem Takt kam, ließ ich ihn nicht drei weitere Stunden marschieren, sondern ihn 10 Minuten Pause machen. Die Schüler mochten meine Art, der Rest allerdings war der Meinung, ich würde das System lächerlich machen. Mir war es gleichgültig, was sie dachten.

Die Akademie verändert sich

Das zweite Jahr war ein wenig durcheinander. Als der Krieg sich zuspitzte und die Akademie verzweifelt Piloten brauchte, wurde das ganze Lehrprogramm

schneller durchgezogen. Der Sommerurlaub fiel flach. Die Studenten verließen die Akademie nach zwei Jahren und verbrachten ein Jahr mit Training-on-the-Job auf einem TCSN-Schiff. Danach wurden sie fest auf ein Schiff abkommandiert, zumeist an die Front.

Für Spiel und Spaß gab es jetzt keine Zeit mehr. Die Akademie bestand nur noch aus Arbeit und brachte Leute hervor, die hart zu arbeiten wußten. Es ist unmöglich, auch nur annähernd zu schätzen, wieviele Stunden wir im Simulator, am Computer, in der Bibliothek oder im Unterricht verbrachten. Und alles, was wir gelernt hatten, wurde in den Dienst des Krieges gestellt. Während die Lehrer den Krieg immer in unsere Unterrichtsstunden integriert hatten, wurden nun im Rahmen des neuen Programms alle Strategien, Taktiken, feindliche Schiffe, Waffen und feindliche Piloten analysiert und erklärt. Mit genau diesem Ziel vor Augen war ich damals in die Akademie gekommen. Genau diese Dinge wollte ich lernen.

Meine Wahl: Die Tiger's Claw

TCS Tiger's Claw



Da wir auch die verschiedenen erfolgreichen Missionen des Krieges besprachen, fiel mir nach einiger Zeit auf, daß der Name *Tiger's Claw* immer wieder auftauchte. Jeder in der Akademie hatte in den Geschichtsstunden die Geschichte über die Fahrt der *Claw* 2644 gehört, bei der sie unerwartet auf Kilrathi-Streitkräfte gestoßen war. Auch später hatte das größte Trägerschiff der Konföderation eine unglaubliche Aktion, bekannt als *Custer's Carnival*, geflogen. Sie hatte dafür gesorgt, daß 10 Draymans der Konföderation mit mehr als 2000 Landtruppen aus dem Gebiet der Kilrathi entkommen konnten.

Die *Tiger's Claw* war das Schiff, auf dem die meisten Piloten dienen wollten. Ich hatte sie nicht nur wegen ihrer Erfolge im Krieg gewählt, sondern auch wegen der Besatzung. Colonel Halcyon war in der ganzen Flotte als Führungsperson bekannt, die immer die Entscheidungen der Piloten duldete. Piloten wie Captain

James Khumalo, Major James Taggart, Captain Jeanette Devereaux und Major Michael Casey hatten den Ruf, die besten und geschicktesten Flieger des Krieges zu sein. Warum sollte ein junger Pilot wie ich auf einem anderen Schiff dienen wollen?

Die Taktiken der Kilrathis

Es ist lebenswichtig für einen Piloten, die Strategien und Taktiken der feindlichen Piloten zu kennen. Per Computer wurden die feindlichen Schiffstypen analysiert, und diese Analysen dienten dazu, unsere eigenen Strategien zu entwickeln.

Die Informationen, die wir an der Akademie über jeden Kämpfertypus erhielten, basierten auf dem Gefechtsstatus und dem Schaden, den er bereits erlitten hatte. Für die Schiffe der Kilrathis basierten die Taktiken auf neun Kategorien, die die verschiedenen Gegenüberstellungen aufzeigen.

1. Enemy Near – unsere Jäger befinden sich in der Nähe.
2. Enemy Slow – unsere Jäger bewegen sich nur langsam.
3. Enemy Far – unsere Jäger sind weit entfernt.
4. Enemy Tailing – unsere Jäger befinden sich hinter dem Gegner.
5. Head to Head – unsere Jäger fliegen direkt auf den Gegner zu.
6. On Enemy Tail – der Gegner ist nahe und hinter einem unserer Jäger.
7. Missile Coming – eine unserer Raketen nähert sich dem Gegner.
8. Laser Hit – feindliches Schiff von unserem Laser- oder Geschützfeuer getroffen.
9. Enemy Destroyed – der Gegner zerstörte eines unserer Schiffe.

Unser Geheimdienst hob auch hervor, daß die Strategien variiert werden können, je nach Schaden, den das Schiff bereits erlitten hat. Das feindliche Schiff könnte beschädigt eine andere Taktik anwenden, als wenn es unbeschädigt ist. Deshalb muß man vor Anwendung einer der oben aufgelisteten Situationen analysieren, welcher der folgenden drei Punkte zutrifft.

1. Das Kilrathi Schiff ist leicht oder gar nicht beschädigt.
2. Die Schäden sind von mittlerem Ausmaß.
3. Das Schiff ist fast vollständig zerstört.

Leider waren die Computeranalysen niemals so genau, daß wir schon von vorneherein wußten, wie der Feind reagieren würde. Deswegen rechneten sie aus, welche Taktik wir am besten anwenden sollten. Die Berechnungen bezogen sich auf alle neun Kategorien und drei Schadenssituationen. Der Computer sagte uns zum Beispiel, daß ein Kilrathi, dessen Schiff mittleren Schaden erlitten hatte, in einer Missile Coming-Situation in 20% der Fälle nach links ausbrechen und in 80% der Fälle einen engen Looping ausführen würde. Auf den nächsten Seiten sind die Eigenschaften jedes Jägertyps der Kilrathi-Flotte aufgelistet.

Salthi (leichter Jäger)

Enemy Near
Kein Schaden – 70% versuchen dranzubleiben,30% greifen an
Mittlerer Schaden – 80% versuchen dranzubleiben, 20% greifen an.
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Slow
Kein Schaden – 80% greifen schießend an, 20% gehen auf Distanz
Mittlerer Schaden – 50% greifen schießend an, 50% versuchen dranzubleiben
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far
Kein Schaden – 100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden – 100% Abfangjagd
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Tailing
Kein Schaden – 90% brechen nach links aus, 10% verteidigen sich
Mittlerer Schaden – 90% brechen nach links aus, 10% verteidigen sich
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Head-to-Head
Kein Schaden – 50% verteidigen sich, 50% greifen an
Mittlerer Schaden – 80% verteidigen sich, 20% greifen an
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

On Enemy Tail
Kein Schaden – 100% greifen an
Mittlerer Schaden – 100% greifen an
Hoher Schaden – 100% greifen an

Missile Coming
Kein Schaden – 100% verteidigen sich
Mittlerer Schaden – 20% brechen nach links aus, 80% verteidigen sich
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Laser Hit
Kein Schaden – 100% verteidigen sich
Mittlerer Schaden – 25% brechen nach links aus, 75% verteidigen sich
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Destroyed
Kein Schaden – 100% wenden ab
Mittlerer Schaden – 100% wenden ab
Hoher Schaden – 100% wenden ab

Dralthi (mittlerschwerer Jäger)

Enemy Near
Kein Schaden – 40 % versuchen dranzubleiben, 60% greifen an
Mittlerer Schaden – 70 % versuchen dranzubleiben, 30% greifen an
Hoher Schaden – 100 % flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Slow
Kein Schaden – 80% greifen schießend an, 20% gehen auf Distanz
Mittlerer Schaden – 50% greifen schießend an, 50% versuchen dranzubleiben
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far
Kein Schaden – 100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden – 100% Abfangjagd
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Tailing
Kein Schaden – 50% enger Looping, 50% verteidigen sich
Mittlerer Schaden – 50% roll over, 50% verteidigen sich
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Head-to-Head
Kein Schaden – 30% verteidigen sich, 70% greifen an
Mittlerer Schaden – 60% verteidigen sich, 40% greifen an
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

On Enemy Tail
Kein Schaden – 100% greifen an
Mittlerer Schaden – 100% greifen an
Hoher Schaden – 100% greifen an

Missile Coming
Kein Schaden – 100% verteidigen sich
Mittlerer Schaden – 100% verteidigen sich
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Laser Hit
Kein Schaden – 50% Korkenzieher-Rolle , 50% verteidigen sich
Mittlerer Schaden – 100% verteidigen sich
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Destroyed
Kein Schaden – 100% wenden ab
Mittlerer Schaden – 100% wenden ab
Hoher Schaden – 100% wenden ab

Krant (mittlerer Jäger)

Enemy Near
Kein Schaden – 80% versuchen dranzubleiben, 20% greifen schießend an
Mittlerer Schaden – 80% versuchen dranzubleiben, 20% greifen schießend an
Hoher Schaden – 100 % flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Slow
Kein Schaden – 80% greifen schießend an, 20% gehen auf Distanz
Mittlerer Schaden – 50% greifen schießend an, 50% versuchen dranzubleiben
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far
Kein Schaden – 100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden – 100% Abfangjagd
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Tailing
Kein Schaden – 40% greifen an, 60% verteidigen sich
Mittlerer Schaden – 40% greifen an, 60% verteidigen sich
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Head-to-Head
Kein Schaden – 30% flitzen vorbei, 70% greifen an
Mittlerer Schaden – 30% flitzen vorbei, 70% greifen an
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

On Enemy Tail
Kein Schaden – 100% greifen an
Mittlerer Schaden – 100% greifen an
Hoher Schaden – 100% greifen an

Missile Coming
Kein Schaden – 100% verteidigen sich
Mittlerer Schaden – 100% verteidigen sich
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Laser Hit
Kein Schaden – 50% nehmen Gegner unter Beschuß, 50% verteidigen sich
Mittlerer Schaden – 100% verteidigen sich
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Destroyed
Kein Schaden – 100% wenden ab
Mittlerer Schaden – 100% wenden ab
Hoher Schaden – 100% wenden ab

Gratha (schwerer Jäger)

Enemy Near
Kein Schaden – 50% versuchen dranzubleiben, 50% nehmen Gegner unter Beschuß
Mittlerer Schaden – 50% versuchen dranzubleiben, 50% nehmen Gegner unter Beschuß
Hoher Schaden – 100 % flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Slow
Kein Schaden – 100% bremsen ab und feuern
Mittlerer Schaden – 100% bremsen ab und feuern
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far
Kein Schaden – 100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden – 100% Abfangjagd
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Tailing
Kein Schaden – 30% zünden Turbos und machen einen halben Looping, 70% nehmen Gegner unter Beschuß
Mittlerer Schaden – 98% verteidigen sich, 2% feuern Mine ab
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Head-to-Head
Kein Schaden – 90% nehmen Gegner unter Beschuß, 10% nehmen Gegner unter Beschuß und rollen
Mittlerer Schaden – 100% nehmen Gegner unter Beschuß
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

On Enemy Tail
Kein Schaden – 100% greifen an
Mittlerer Schaden – 100% greifen an
Hoher Schaden – 100% greifen an

Missile Coming
Kein Schaden – 100% verteidigen sich
Mittlerer Schaden – 100% verteidigen sich
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Laser Hit
Kein Schaden – 50% wenden und schießen, 50% verteidigen sich
Mittlerer Schaden – 100% verteidigen sich
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Destroyed
Kein Schaden – 100% wenden ab
Mittlerer Schaden – 100% wenden ab
Hoher Schaden – 100% wenden ab

Jalthi (schwerer Jäger)

Enemy Near
Kein Schaden – 40% versuchen dranzubleiben, 60% nehmen Gegner unter Beschuß
Mittlerer Schaden – 40% versuchen dranzubleiben, 60% nehmen Gegner unter Beschuß,
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Slow
Kein Schaden – 100% bremsen ab und feuern
Mittlerer Schaden – 100% bremsen ab und feuern
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far
Kein Schaden – 100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden – 100% Abfangjagd
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Tailing
Kein Schaden – 90% verteidigen sich, 10% wenden und schießen
Mittlerer Schaden – 90% verteidigen sich, 10% zünden Turbos und machen einen halben Looping
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Head-to-Head
Kein Schaden – 100% nehmen Gegner unter Beschuß
Mittlerer Schaden – 100% nehmen Gegner unter Beschuß
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

On Enemy Tail
Kein Schaden – 100% greifen an
Mittlerer Schaden – 100% greifen an
Hoher Schaden – 100% greifen an

Missile Coming
Kein Schaden – 100% verteidigen sich
Mittlerer Schaden – 100% verteidigen sich
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Laser Hit
Kein Schaden – 10% machen einen Haken und bremsen ab, 90% verteidigen sich
Mittlerer Schaden – 100% verteidigen sich
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Destroyed
Kein Schaden – 100% wenden ab
Mittlerer Schaden – 100% wenden ab
Hoher Schaden – 100% wenden ab

Die besten Kilrathi-Piloten

Mit fortschreitender Dauer des Krieges, waren die Piloten der *Tiger's Claw* und anderer Träger der Bengal-Klasse, nach wiederholten Kontakten zu Kilrathi-Piloten, in der Lage, sie zu identifizieren. Diese Piloten gehörten zu den Allerbesten. Sie waren es auch, die der Flotte der Konföderation den größten Schaden zufügten. Unser Geheimdienst verlangte, daß unsere Piloten begannen, die von den Feinden angewandten Taktiken zu beobachten und mitzuteilen. Als sich die Informationen häuften, war man in der Lage, die Charakterzüge der einzelnen Piloten zu umreißen. Auf jeden Fall unterschieden sich alle Piloten gehörig voneinander.

Bhurak Starkiller, der eine Salthi fliegt, hatte den Ruf, der beste Pilot der Kilrathis zu sein, auch wenn die Anzahl seiner Abschüsse nicht bekannt war. Er hatte einen eigenartigen Charakter. Es schien, als seien die Nahkämpfe für ihn nur ein vergnüglicher Zeitvertreib. Wenn ihn der jeweilige Kampf anfing zu langweilen, machte er sich aus dem Staub und versteckte sich.

Dakhath, der eine Dralthi fliegt, hatte bereits 55 bestätigte Abschüsse auf seinem Konto, noch bevor der Vega-Feldzug überhaupt begonnen hatte. Er galt als der unbarmherzigste aller Piloten. Er würde die Verfolgung eines Schiffes nicht aufgeben, solange es noch fliegen konnte.

Khajia the Fang, er fliegt eine Krant, war als Einzelgänger bekannt. Er reagierte niemals auf Provokationen und verfolgte immer seine Aufträge, wobei er oft nicht einmal auf Begleitschiffe achtete.

Bakhtosh Redclaw, auf einer Jalthi, betrachtete sich selber als besten Kilrathi-Piloten, auch wenn er bei uns an unterer Stelle stand; sein fliegerisches Können ließ sehr zu wünschen übrig. Er reagierte auf Provokationen und haßte es, Katzengesicht (cat-face) genannt zu werden.

Bhurak Starkiller

Enemy Near
Kein Schaden – 60% versucht dranzubleiben, 40% nimmt Gegner unter Beschuß
Mittlerer Schaden – 60% versucht dranzubleiben, 40% nimmt Gegner unter Beschuß
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Slow
Kein Schaden – 80% nimmt Gegner unter Beschuß, 20% geht auf Distanz
Mittlerer Schaden – 50% nimmt Gegner unter Beschuß, 50% versucht dranzubleiben
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far
Kein Schaden – 100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden – 100% Abfangjagd
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Tailing
Kein Schaden – 50% macht einen Haken, 50% eine Korkenzieher-Rolle
Mittlerer Schaden – 75% probiert 90°-Kurve und 180°-Rolle,
25% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Head-to-Head
Kein Schaden – 60% flitzt vorbei, 40% greift an und rollt
Mittlerer Schaden – 60% flitzt vorbei, 40% greift an und rollt
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

On Enemy Tail
Kein Schaden – 100% feuert von hinten
Mittlerer Schaden – 100% feuert von hinten
Hoher Schaden – 100% feuert von hinten

Missile Coming
Kein Schaden – 50% zerstört Rakete,
50% probiert 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremst und feuert
Mittlerer Schaden – 50% zerstört Rakete,
50% probiert 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremst und feuert
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Laser Hit
Kein Schaden – 50% 90°-Kurve, 180°-Rolle und feuern,
50% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern
Mittlerer Schaden – 50% macht einen Hard Brake,
50% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Destroyed
Kein Schaden – 100% brüstet sich mit seinem Erfolg
Mittlerer Schaden – 100% wendet sich ab
Hoher Schaden – 100% wendet sich ab

Dakhat

Enemy Near

Kein Schaden	–	50% versucht dranzubleiben, 50% nimmt Gegner unter Beschuß und rollt
Mittlerer Schaden	–	70% versucht dranzubleiben, 30% nimmt Gegner unter Beschuß und rollt.
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Slow

Kein Schaden	–	80% nimmt Gegner unter Beschuß, 20% geht auf Distanz
Mittlerer Schaden	–	50% nimmt Gegner unter Beschuß, 50% versucht dranzubleiben
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far

Kein Schaden	–	100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden	–	100% Abfangjagd
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Tailing

Kein Schaden	–	97% zündet Turbos und macht einen halben Looping, 3% plaziert eine Mine
Mittlerer Schaden	–	95% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern, 5% plaziert eine Mine
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Head-to-Head

Kein Schaden	–	40% flitzt vorbei, 60% greift an und rollt
Mittlerer Schaden	–	20% flitzt vorbei, 80% greift an und rollt
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

On Enemy Tail

Kein Schaden	–	50% feuert von hinten, 50% greift an und rollt
Mittlerer Schaden	–	100% nimmt Gegner unter Beschuß und rollt
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Missile Coming

Kein Schaden	–	50% macht einen Haken, 50% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern
Mittlerer Schaden	–	50% 90°-Kurve, 180°-Rolle und feuern, 50% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Laser Hit

Kein Schaden	–	100% schlägt Haken
Mittlerer Schaden	–	50% zündet Turbos und macht einen halben Looping, 50% wendet und schlägt Haken
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Destroyed

Kein Schaden	–	100% brüstet sich mit seinem Erfolg
Mittlerer Schaden	–	100% wendet ab
Hoher Schaden	–	100% wendet ab

Khajia the Fang

Enemy Near

Kein Schaden	–	70% versucht dranzubleiben, 30% nimmt Gegner unter Beschuß
Mittlerer Schaden	–	70% macht einen Haken, 30% nimmt Gegner unter Beschuß
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Slow

Kein Schaden	–	100% bremst ab und feuert
Mittlerer Schaden	–	100% bremst ab und feuert
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far

Kein Schaden	–	100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden	–	100% Abfangjagd
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Tailing

Kein Schaden	–	50% bricht nach rechts aus, 50% wendet und schlägt Haken
Mittlerer Schaden	–	75% zündet Turbos und macht einen halben Looping, 25% bricht nach links aus
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Head-to-Head

Kein Schaden	–	30% flitzt vorbei, 70% nimmt Gegner unter Beschuß
Mittlerer Schaden	–	50% flitzt vorbei, 50% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

On Enemy Tail

Kein Schaden	–	100% feuert von hinten
Mittlerer Schaden	–	100% feuert von hinten
Hoher Schaden	–	100% feuert von hinten

Missile Coming

Kein Schaden	–	20% versucht die Rakete zu vernichten, 80% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern
Mittlerer Schaden	–	50% 90°-Kurve, 180°-Rolle und feuern, 50% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Laser Hit

Kein Schaden	–	50% 90°-Kurve, 180°-Rolle und feuern, 50% Haken und Rolle
Mittlerer Schaden	–	50% nimmt Gegner unter Beschuß, 50% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern
Hoher Schaden	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Destroyed

Kein Schaden	–	100% brüstet sich mit seinem Erfolg
Mittlerer Schaden	–	100% wendet ab
Hoher Schaden	–	100% wendet ab

Bakhtosh Redclaw

Enemy Near
Kein Schaden – 80% versucht dranzubleiben, 20% nimmt Gegner unter Beschuß
Mittlerer Schaden – 90% versucht dranzubleiben, 10% nimmt Gegner unter Beschuß
Hoher Schaden – 100 % flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Slow
Kein Schaden – 100% bremst ab und feuert
Mittlerer Schaden – 100% bremst ab und feuert
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far
Kein Schaden – 100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden – 100% Abfangjagd
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Tailing
Kein Schaden – 50% starke Wende,
50% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern
Mittlerer Schaden – 75% Haken, 25% Haken und Rolle
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Head-to-Head
Kein Schaden – 50% flitzt vorbei, 50% nimmt Gegner unter Beschuß und rollt
Mittlerer Schaden – 50% flitzt vorbei, 50% nimmt Gegner unter Beschuß und rollt
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

On Enemy Tail
Kein Schaden – 80% feuert von hinten,
20% nimmt Gegner unter Beschuß und rollt
Mittlerer Schaden – 100% feuert von hinten
Hoher Schaden – 100% feuert von hinten

Missile Coming
Kein Schaden – 50% Haken, 50% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern
Mittlerer Schaden – 50% versucht Rakete zu zerstören,
50% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Laser Hit
Kein Schaden – 70% Turbos zünden, 30% bricht nach links aus
Mittlerer Schaden – 50% 90°-Kurve, bremsen, drehen und feuern,
50% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern
Hoher Schaden – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Destroyed
Kein Schaden – 100% brüstet sich mit seinem Erfolg
Mittlerer Schaden – 100% wendet ab
Hoher Schaden – 100% wendet ab

Vorbereitungen zum Verlassen der Akademie

Anders als Maniac haben alle von uns die Informationen über die Schiffe der Kilrathi und ihre Piloten sehr ernst genommen. Es wäre ein Ding der Unmöglichkeit, sich jede einzelne Situation zu merken, aber die taktisch klügsten und interessantesten waren in unser Gedächtnis geschrieben. Wieder und wieder ging ich kritische Situationen durch: Wie würde ich mich benehmen, wenn ich einem Kilrathi auf den Fersen wäre, wie während eines Nahkampfes oder während sich mir eine Rakete näherte und wie, wenn ich angeschossen wurde?

Maniac war sehr wortgewandt, wenn es darum ging, zum Ausdruck zu bringen, für wie idiotisch er das alles hielt. »Warum verplempern wir so viel Zeit mit den Spielereien eines Computerjockeys?«, fragte er unseren Lehrer verächtlich. »Wir sollten unsere Zeit lieber im Simulator verbringen oder, noch besser, ein wirkliches Schiff im All fliegen. Jedes Kind weiß, daß wirklich gute Piloten sich auf ihren Instinkt verlassen und nicht auf bloßes Dahergerede, das im Notfall wahrscheinlich sowieso nur von der richtigen Reaktion abhält!«

Ich war mir sicher, unser Lehrer würde explodieren. Sein Gesicht wechselte die Farbe, seine Hände waren zu Fäusten geballt, und er zitterte vor Wut. »Für jemanden, der überhaupt keine Ahnung davon hat, was ihn in einem Nahkampf erwartet, schwingen Sie aber sehr große Reden«, sagte er, »ich hätte gute Lust, Sie wegen Ungehorsams zu belangen und Sie schneller aus der Akademie zu befördern, als ein Laser sein Ziel erreicht. Noch ein solcher Ausbruch und Ihre Laufbahn ist beendet.«

Maniac beherrschte sich von dem Augenblick an und blieb an der Akademie, bis wir auf ein großes Schiff abkommandiert wurden. Dort erwarteten uns zwölf Monate Flugtraining; später würden wir in eines der Systeme beordert werden, wo unsere Unterstützung im Krieg dringendst benötigt wurde. Wir hatten zwei harte Jahre an der Akademie verbracht, aber sie sollten sich später auszahlen. Als einer mit dem besten Abschluß von 200 Schülern hatte ich die Möglichkeit, mir auszusuchen, auf welchem Schiff ich dienen wollte. Es standen nur acht freie Plätze auf Zerstörern der Exeter-Klasse zur Verfügung, die in ihrer Größe nur den Raumschiffträgern nachstanden. Ich entschloß mich für die *Formidable*. Maniac und drei weitere von uns waren ebenfalls dahin abkommandiert worden.

Wir hatten keinen regulären Abschluß, da unser Training endete, als wir uns mitten im Weltraum befanden. Unsere Klasse versammelte sich jedoch zwanglos, bevor jeder seinen ihm zugewiesenen Platz einnahm. Das war eigenartig. Während der kurzen Zeit unseres Intensivprogammes hatten wir nicht die Möglichkeit gehabt, uns kennenzulernen, wie die Klassen, die vor uns an der Akademie gewesen waren. Wir kannten uns gegenseitig überhaupt nicht. Ich nehme an, daß so etwas ein typischer Aspekt des Krieges ist. Unsere Leben wurden auseinandergerissen.

TCS Formidable

Schon vorher war ich auf großen Passagierschiffen gewesen, aber ich war nicht auf das vorbereitet, was mich erwartete, als ich das erste Mal die *Formidable* vor mir im Raum schweben sah. Mit ihren 360 m Länge und 80.000 Tonnen ließ dieser Zerstörer seine gesamte Begleiteskorte winzig erscheinen. Es wirkte wie ein riesiger Bienenschwarm, der seine fette Königin umschwirrte.

»Das wird also während des nächsten Jahres mein Heim sein«, dachte ich mir, als wir zum Landeplatz kamen. »Tja, nun gibt es kein Zurück mehr.« Der erste Monat verging mit Trainings-Flügen in Hornets. Unzählbare Male übte ich Start-, Wende- und Anlegemanöver. Wir übten das Fliegen in verschiedenen Formationen und führten sogar Übungs-Nahkämpfe aus. Ich war überrascht, daß unsere simplen Trainingsstunden im Simulator uns so gut auf das wirkliche Fliegen im Weltraum vorbereitet hatten. Natürlich hielt unser Fluglehrer uns immer weit entfernt von Asteroiden-Feldern, da wir uns ja noch am Beginn unserer Flugkarriere befanden.

Selbst Maniac hatte erstaunlicherweise Freude an diesem Trainingsabschnitt. Da wir nun endlich wirklich flogen, war er voll und ganz in seinem Element. Sein einziges Problem war sein Enthusiasmus, der ihn immer wieder sehr gewagte Manöver ausführen ließ, sehr zum Leidwesen der Lehrer. Es schien ein Ding der Unmöglichkeit für ihn zu sein, die Landebahn ohne Umwege anzufliegen, wie es jeder andere auch tat. Einige Sekunden vor dem Aufsetzen mußte er einfach noch ein paar schnelle Rollen drehen. Er konnte kein einfaches Flugmanöver ausführen, ohne ein paar Loopings zu fliegen, um dann, einfach aus Angabe, sehr niedrig über den Tower hinwegzufliegen. Dank seiner saßen alle übrigen immer wie auf glühenden Kohlen.

»Ich kann mich im Cockpit einfach nicht kontrollieren, Prankster«, entschuldigte er sich nach einem unserer Flüge. »Es ist einfach so, als hätte der Joystick eine eigene Seele. Ich tue es auch nicht willentlich, es geschieht ganz einfach.«

Unser Training ging voran, und schließlich sollten wir Kampfmanöver trainieren. Wir flogen in Asteroiden-Felder, übten unsere Manöver unter Einsatz der Turbos gegen unbemannte Massen und das Verfolgen eines Zieles in unübersichtlichen Situationen mit dem Computer.

Das Waffentraining begann im letzten Monat vor unserer Verlegung in den Vega-Sektor. Wir trainierten, bewegte Ziele mit unserem Laser zu treffen, Feuerraketen und Wärmesucher abzufeuern und richtig einzusetzen. Wir benutzten noch keine Pilums, Porcupines, IRs, MDs oder NCs, solange wir noch Scimitars und Raptors flogen, aber unser Training zeigte deutlich, daß wir auf ihren Einsatz vorbereitet wurden und sie anwenden sollten, sobald wir unseren nächsten Bestimmungsort erreichten.

Die Kanonen

Um einen Gegner zu vernichten genügt es nicht, ihn auf dem Bildschirm zu haben und ihn dann abzuschießen. Jede Euch zu Verfügung stehende Waffe hat eigene Charakteristiken, die berechnet werden müssen, wenn ihr Eure Strategie gegen einen Feind plant.

Laser Cannon (LC)

Bis jetzt wurde die LG ausschließlich auf den Hornets eingesetzt, auch wenn gesagt wird, daß sie neuerdings auch auf einer neuen Jäger-Klasse, der Rapier, eingesetzt würde.

Geschwindigkeit und Reichweite der LC sind ihre wichtigsten Merkmale. Sie ist zwar die schwächste Waffe im Terran-Arsenal, aber keine Waffe erreicht ihr Ziel so schnell, verbraucht so wenig Energie und hat eine Reichweite von 4.800 mrrs (meters relativ to range and speed=Meter relativ zu Reichweite und Geschwindigkeit). Ihre Reichweite beträgt 1.800 mrrs; mehr als die anderer Waffen. Das bedeutet für den Piloten, daß er sich dem Ziel nicht so weit nähern muß, mehrere Schüsse nacheinander abfeuern und aus weiterer Entfernung schießen kann.

Mass Driver Cannon (Massenbeschleunigungs-Kanone/MD)

Scimitars und Raptors sind mit ihr ausgestattet. Es ist die einzige Waffe im Terran-Arsenal, bei der die Stärke der Explosion keine Rolle spielt im Verhältnis zur Entfernung des Ziels. Während man sich mindestens bis auf 3000 mrrs dem Ziel nähern muß, ist die Wirkung dieser Waffe immer genau gleich, egal ob auf 500 mrrs oder auf 2000 mrrs. Die Wirkung von Laser und NCs läßt im Gegensatz dazu bei zunehmender Entfernung nach. Die MD hat mehr Durchschlagskraft als der Laser, braucht dafür aber auch pro Schuß wesentlich mehr Energie.

Neutron Guns Neutron Cannons (Neutronen-Kanone/NC)

Eventuell wird jetzt auch die Rapier mit NCs ausgerüstet, bis jetzt war jedoch nur die Raptor mit ihnen bestückt. Die NCs waren die wirkungsvollsten des Konföderations-Arsenals, da sie 25% mehr Sprengstoff tragen als die MDs. Je weiter man vom Ziel entfernt ist, um so weniger effektiv ist diese Waffe, und sie verbraucht sehr schnell die Energiereserven. Der Pilot sollte dem Ziel daher so nahe wie möglich sein, ein paar schnelle Schüsse abgeben und dann warten, bis der Energiespeicher wieder sein Maximum erreicht hat.

Full Guns (FG)

An Bord der Raptor, und eventuell auch der Rapier, können zwei Waffen zur gleichen Zeit aktiviert werden. Bei der Raptor sind es NCs und MDs, auf der Rapier waren es später Laser und NCs. Unsere Instruktoren waren der Meinung, daß man FGs dann am besten einsetzen sollte, wenn man ein einzelnes Ziel oder auch ein Großkampfschiff gestellt hätte.

Die Schiffsraketen

Wenn man so in der Pilotenbar herumhängt, hört man viele Unterhaltungen, in denen sich die Piloten über die Vorzüge der einen oder anderen Rakete auslassen. Es sah so aus, als hätte jeder Pilot seine Lieblingswaffe. Ich mußte jedoch leider feststellen, daß die Piloten sich oft selbst widersprachen. Tatsache war nämlich, daß selbst unsere besten Waffen es nicht schaffen, ein feindliches Schiff zu besiegen, es sei denn, ihre Schutzschilder sind beschädigt. Die beste Art, ihre Schutzschilder zu beschädigen, war, sie einfach mit unseren Waffen herunterzuschießen.

Terran-Schiffe waren mit einem ganzen Arsenal an Raketen versehen, ohne Sucheinrichtung, mit Hitzesucher, Freund-oder-Feind- oder sogar Bild-Erkennung. Aber wir konnten uns nicht vollends auf die Detonationskraft einer einzigen Rakete verlassen, um ein feindliches Schiff einzunehmen. Mit einem glücklichen Schuß aus größter Nähe konnte es zwar sein , daß wir eines der Schutzschilder herunterholten, die Gewinnchancen waren aber sehr gering. Auch der Gebrauch von mehreren Waffen ist nicht effektiv genug, denn meistens sind die Schutzschilder der gegnerischen Schiffe schon wieder aufgeladen, bevor die zweite Rakete eine Chance hat zu treffen.

Während die terranischen Forscher noch an Verbesserungen arbeiteten, waren die Raketen unserer Generation immer noch mit der gleichen Menge an explosivem Material ausgestattet. Einen Feind mit einer Javelin HS zu treffen, entsprach einem Treffer mit der Pilum FF. Was den großen Unterschied ausmachte, war die Reichweite der einzelnen Waffen. Eine Rakete aus großer Entfernung abzuschießen war geradezu unnütz, wenn das feindliche Schiff nicht schon so zerstört war, daß der Pilot bereit war, das Schiff zu verlassen. Aus der Nähe konnten unsere Raketen den Feind so durchrütteln, daß er sich unserer Nähe sehr schnell bewußt wurde.

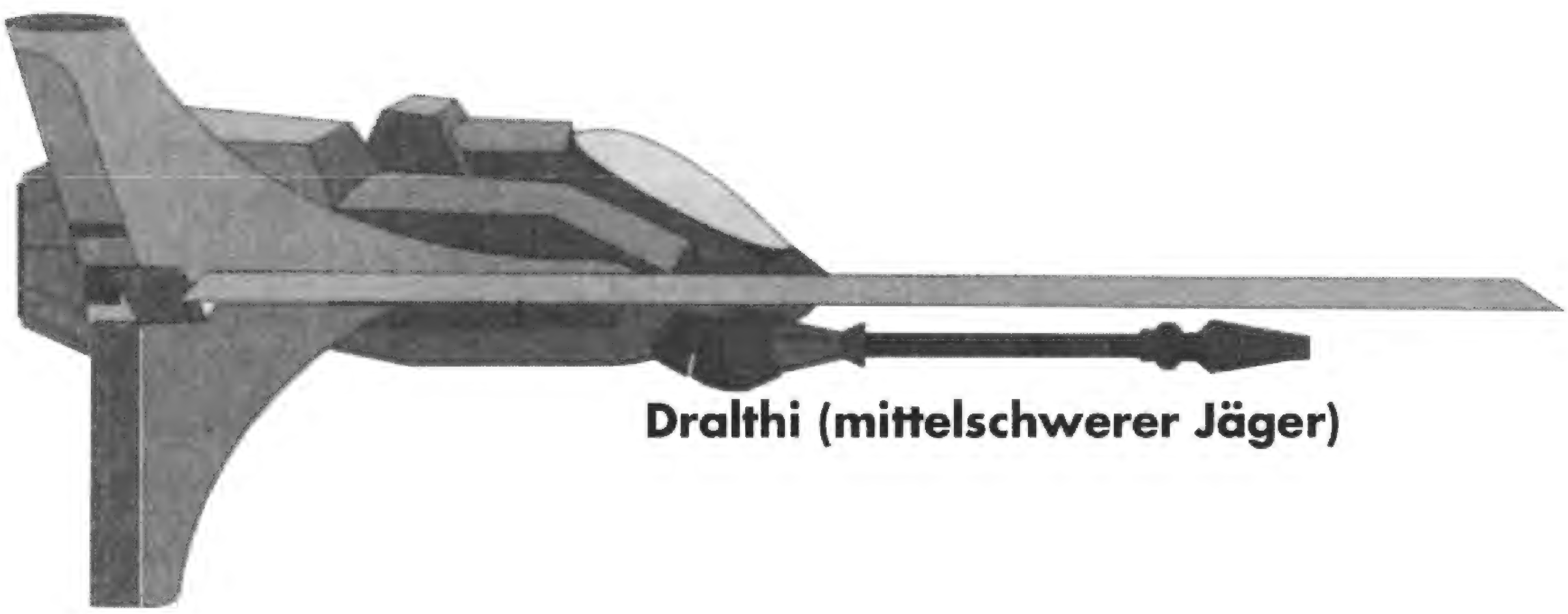
Während wir alle Raketen-Statistiken im Unterricht lernten, war unsere wichtigste Erfahrung die: wir konnten uns auf unsere Waffen verlassen. Wir konnten jedes zur Zeit bekannte Schiff mit einer Laserkanone an Bord einer Hornet in Grund und Boden schießen; auch wenn das mit einer MD oder einer NG noch einfacher gewesen wäre.

Begegnung mit dem Krieg

Jetzt war nicht mehr alles Spiel und Spaß. Wir wurden in den Vega-Sektor versetzt und auf unseren ersten Einsatz im Raum vorbereitet. Kein Kampf mehr gegen Asteroiden oder Zielschiffe, keine gestellten Nahkämpfe oder Trainingsmanöver. Ab jetzt würde alles wirklich sein, und ich hatte doch einen ziemlichen Bammel davor. Da wir uns noch immer im Training befanden, wurden wir in der sichersten Sektion des Vega-Sektors eingesetzt. Der Zerstörer wurde unsere

Basis, während wir Begleitflüge in Hornets flogen, wo immer wir gebraucht wurden. Normalerweise eskortierten wir Draymans, indem wir als Wingman mit altgedienten Piloten flogen. Es war nicht damit zu rechnen, daß wir auf diesen Flügen auf feindliche Schiffe trafen, die Sicherheitsvorschriften der Konföderation sahen jedoch eine Eskorte für jeden Konvoi vor.

Meine ersten 20 Missionen waren reine Routine. Ich flog in der Formation hinter und an einer Seite meines Wingleaders und beobachtete den Radarbildschirm. Es unterschied sich in nichts von meinen Trainingstunden, die ich die Monate vorher absolviert hatte – bis zu meinem 21. Flug. Wir waren ein wenig weiter in den Sektor vorgedrungen, um zwei Draymans mit medizinischen Mitteln zu eskortieren. Der Konvoi hatte den zweiten Planeten im Ardai-System zum Ziel, einer Gegend, die unter der Kontrolle der Konföderation stand.



Dralthi (mittelschwerer Jäger)

Ich flog als Wingman mit Major James J. Jones an der äußersten linken Seite des Konvois. Von meiner Position aus wäre ich der erste gewesen, der einen Angriff auf dieser Seite zu spüren bekommen hätte. Ich war geradezu hypnotisiert von den blauen, grauen und weißen Punkten auf meinem Bildschirm, als auf einmal eine andere Farbe auftauchte. Ich traute zuerst meinen Augen nicht und brauchte ein wenig lange, um dem Major meine Entdeckung mitzuteilen. Es war der erste rote Punkt, den ich seit meiner Zuteilung auf der *Formidable* erblickte. Ich berührte den Bildschirm sogar mit der Hand, da ich dachte, es sei vielleicht nur ein Lichtreflex. Das war es nicht. Später erzählte mir Jones, ich hätte ihm fast die Ohren aus dem Kopf geschrien, als ich ihm meine Warnung schließlich durchgab.

Der Major befahl mir, in die Formation zurückzukehren (FORM ON MY WING) und ich flog in Position. Ich nahm an, er wollte sehen, ob ein einzelner Flieger unseren Konvoi angriff. Mittlerweile hatte der Computer festgestellt, daß es sich um eine Dralthi handelte. Jones befahl mir BREAK AND ATTACK. Ich konnte es nicht fassen! Das hier war wirklich! Ich kämpfte mit mir, damit ich mir nicht in die Hose machte.

Ich fiel nach links unten ab und ging in Position, um meinen Wingleader zu beschützen. Wir entfernten uns nicht allzusehr von der Drayman, und die Dralthi näherte sich währenddessen unaufhörlich. Jones feuerte zwei Schüsse aus seinem Laser ab und ich eine Dart DF-Rakete. Die Dralthi war nicht dumm, sie wendete und floh. Wir ließen sie entkommen und kehrten zum Konvoi zurück. Jones war sehr ruhig, nur ich konnte mich lange nicht beruhigen. Während dem Rest des Fluges hielt ich meine Nase so sehr gegen den Bildschirm gepreßt, daß ich mich glücklich schätzen konnte, keine Drayman oder gar meinen Wingleader umzufliegen.

Ich war sehr überrascht, als Jones mich während des Briefings mit Commander Della Guardia lobte. Ich gebe zu, daß ich einige Zentimeter größer wurde, auch wenn mir nicht ganz klar war, irgend etwas Besonderes getan zu haben. Wie sich erwies, war dies meine letzte Mission von der *Formidable* aus gewesen. Kurz darauf erhielten wir alle unsere Beförderung zum 2nd Lieutenant und wurden einem festen Standort zugeteilt.

Maniac und ich würden einige Tage später auf die *Tiger's Claw* versetzt werden, während die anderen fünf von uns auf dem Zerstörer blieben. Ich war bereit.

Der Vega-Feldzug (The Vega Campaign)

Letzte Vorbereitungen

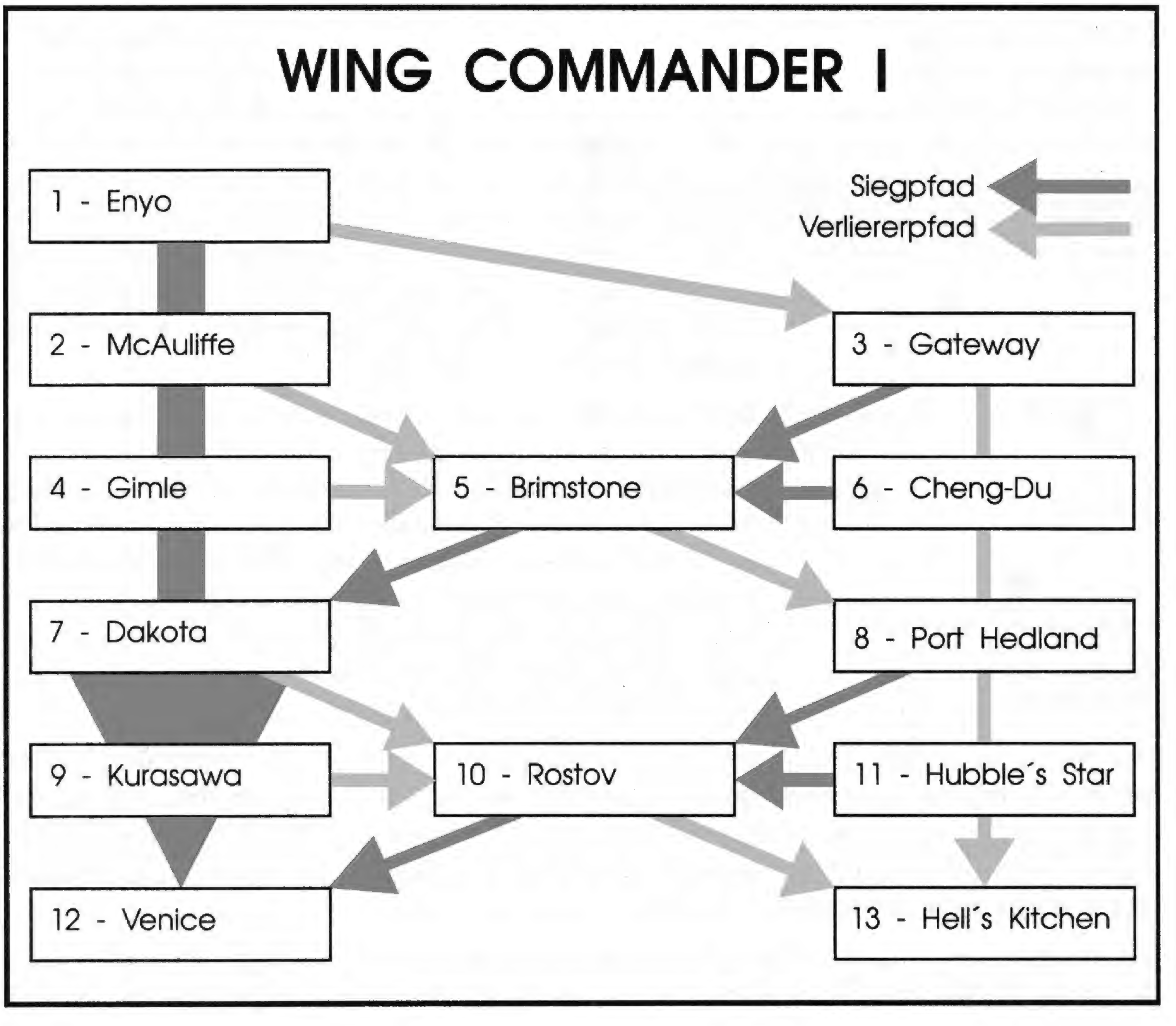
Vor den sechs Monaten, die die *Tiger's Claw* zur Reparatur im Dock verbringen mußte, war das Schiff schon 10 Jahre im Vega-Sektor gewesen. Seit 2650 waren feindliche Angriffe eher selten gewesen, und den meisten von uns kam es so vor, als wollten die Kilrathi erst einmal unsere Stärken und Schwächen austesten. Kurze Zeit später meldeten die Scanner jedoch ein großes Aufrüsten im Lager der Kilrathis. Experten waren der Meinung, daß das Enyo-System, welches die Kilrathi einer Abmachung zufolge 2639 räumen mußten, ihr erstes Ziel sein würde. Drei Tage später kamen wir dorthin.

Unsere Nerven waren zum Zerreißen gespannt, aber es war deutlich festzustellen, daß die Aussicht auf einen Kampf uns Grünschnäbel mehr angesteckt hatte als die alten Hasen. Das Scherzen und Unfugmachen hatte ein Ende, und jeder von uns hatte sich zurückgezogen. Ich wußte, daß ich gut vorbereitet war. Das Jahr, das ich im Rahmen meiner Ausbildung auf der *Formidable* verbracht hatte, hatte mich dessen sicher gemacht. Auch wenn die einzige Erfahrung, die ich mit dem Feind gemacht hatte, die gewesen war, daß ich während einer Eskorte auf eine Dralthi gestoßen war, war ich doch sicher, daß ich nicht fliehen würde. Ich hatte den eisigen Hauch erlebt, der einen überkam, wenn auf dem Bildschirm ein roter Punkt erschien. Ich hatte das gesamte Wissen altbewährter Piloten, die ihre Erfahrungen in Büchern niedergeschrieben hatten, in mich aufgesaugt. Ich hatte die Geschichte der Galaktischen Kriege studiert, Hunderte von Stunden im Simulator den Nahkampf geprobt und während der kurzen Zeit meiner Karriere Angel, Spirit, Bossman und Iceman den letzten Nerv getötet mit meiner Fragerei, wann immer sich mir dazu die Möglichkeit geboten hatte. Ich hatte viele Becher Goddard Special gekippt, während ich Shotglass zuhörte, der seine Geschichten über die Vernichtungsfeldzüge gegen die Kilrathi zum besten gab. All das sollte mir später helfen.

Colonel Halcyon hatte befohlen, daß sich jeder Pilot zum Missions-Briefing am nächsten Morgen um 08000 Uhr einzufinden hätte. Ich war mir sicher, in dieser Nacht nicht schlafen zu können, aber eigenartigerweise fühlte ich mich sehr ruhig. Das hieß zwar nicht, daß ich keine Angst hatte, aber zumindest hatte ich keine Angst, mein Leben zu verlieren. Was mich am meisten beschäftigte, war die Furcht, einen Fehler zu machen, der einem anderen das Leben kosten könnte. Vor allem aber wollte ich meinen Job aufs beste erledigen und meine Piloten unterstützen. Am nächsten Tag sollte ich zur ersten Mission aufbrechen. Das bedeutete das Ende der langen Vorbereitungszeit.

Vega-Feldzug: Die Missionen

Anmerkungen des Autors: Das unten dargestellte Schema zeigt Euren Weg durch die Missionen von Wing Commander I. Je nachdem, ob Ihr eine Mission erfolgreich beendet oder nicht, führt Euch der Weg zu verschiedenen Systemen. Die Nummern bezeichnen die folgenden Systeme.

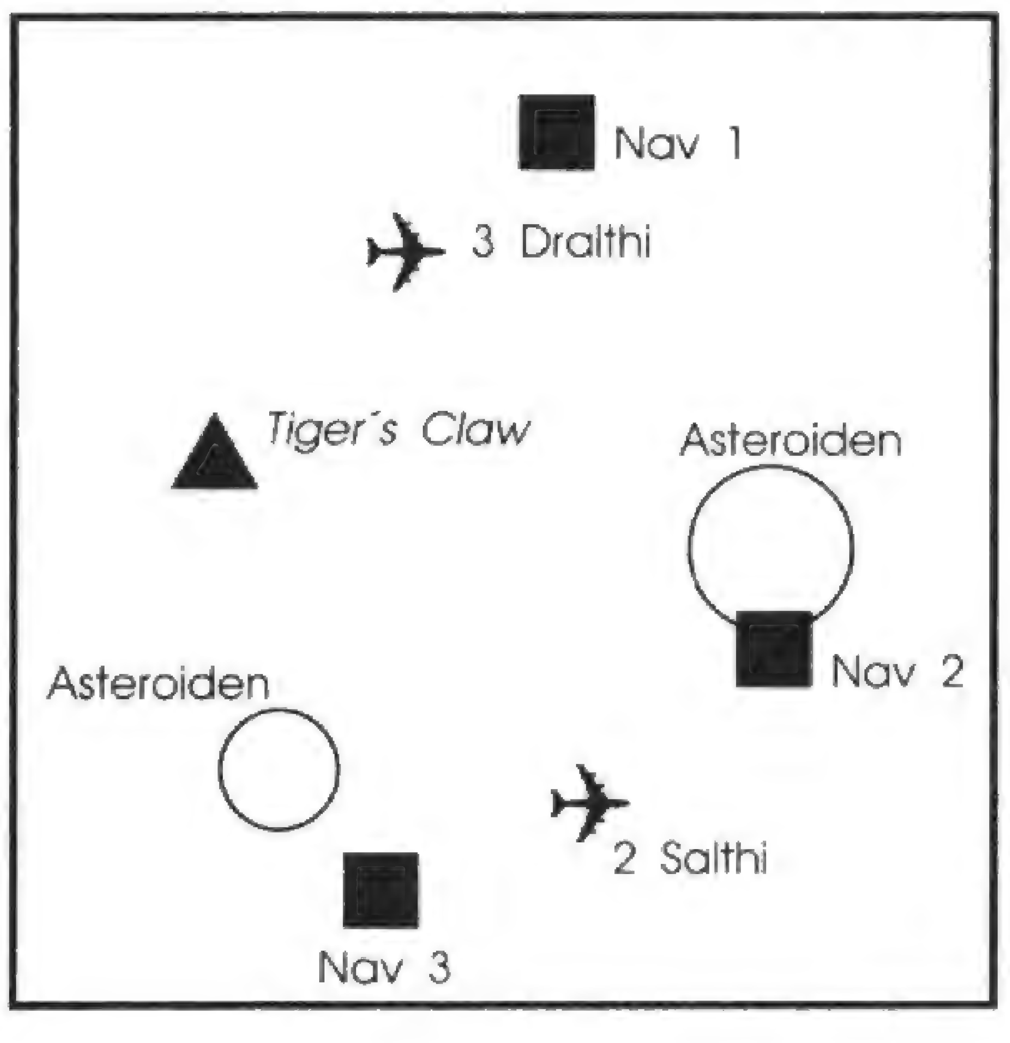


Enyo-System — Mission 1.1

Im Briefing-Raum brodelte es, bis endlich Colonel Halcyon eintraf und die Missionen und Zuordnung für das Killer-Bee-Geschwader verkündete. Ich war dankbar, daß alle neuen Piloten als Wingleader fliegen würden und Veteranen unsere Wings decken würden. Spirit und ich waren Alpha Wing. Wir flogen eine Patrouille auf den Hornets, um drei Sprungpunkte zu überprüfen. Bei Nav 2 und 3 war mit Asteroidenfeldern zu rechnen.

Unser Start war gut verlaufen. Ich rief das Nav-Führungs-System mit dem Keyboard und koppelte mich an Nav 1, bevor ich den Autopiloten betätigte. Während wir durch das All rasten, überprüfte ich unsere Waffen, Systeme, Geschosse und Abwehrschilder. Spirit verfolgte aufmerksam, was auf dem Bildschirm geschah.

Ich überprüfte gerade die Ausdrucke, als die Stimme von Spirit in meinem Kopfhörer ertönte. »Entschuldigen Sie, Commander, ich habe feindliche Schiffe gesichtet«, sagte sie. Ich verstand nicht recht, warum sie so höflich war, aber ich fühlte mich plötzlich schlecht vor Angst. »Mensch, beherrsch Dich«, dachte ich mir. Ich stellte auf Vollgas, drehte nach links und benützte mein rechtes VDU, um auf den Feind zu zielen. Es waren drei Dralthis! Sie waren fast genauso schnell wie unsere Hornets und an ihren Front- und Heckschildern besser gepanzert als wir, aber ich war mir sicher, sie besiegen zu können. BREAK AND ATTACK befahl ich Spirit und beobachtete ihre Linksrolle.



Wingman: Spirit,
Schiff: Hornet

Ich folgte ihr schnell, blieb aber weiter rechts, um Spirit nicht zu nahe zu kommen und die Dralthis – hoffentlich – auseinander zu treiben. Ich war so nervös, daß ich begann, mit meinen LCs zu feuern, obwohl ich noch viel zu weit entfernt war. Glücklicherweise erwischte ich mich dabei und stellte mein Feuer ein, um meiner Energie die Möglichkeit zu geben, sich wieder aufzuladen, bevor ich die Turbos startete, um zu der führenden Dralthi zu gelangen.

Der gewandteste der Kämpfer schoß auf und davon, während ich versuchte, ihm zu folgen. Da meine Sicht auf einmal schlechter wurde, nahm ich an, daß sich an der Innenseite meiner Sichtscheibe Kondenswasser gebildet hatte. Dann bemerkte ich, daß es Schweiß war, der mir in die Augen tropfte. Das war der Moment, an dem ich den zweiten Fehler des Tages beging.

Ich startete eine Javelin Hitze-Such-Rakete und wartete auf den ersehnten Blip, der einen Treffer des Zieles signalisieren sollte. Ich startete auch wieder die Turbos, um der Dralthi auf den Fersen zu bleiben. Nervös wie ich war, fuhr ich fort, meine Laser abzufeuern und schoß schließlich meine eigene Rakete ab. »Das steht aber nicht in den Büchern«, erschrak ich und mußte einen Schlag von der zweiten Dralthi einstecken, die sich mir genähert hatte, während ich mich mit der ersten abmühte. Glücklicherweise hielten meine Schutzschilder.

Wieder startete ich meine Turbos und glitt nach rechts unten, um hinter den Angreifer zu gelangen, und diesmal hatte ich meine sieben Sinne beieinander. Ich blieb ihm dicht auf den Fersen, um ihn mit dem Laser zu treffen. Ich sah einige Teile fliegen und wußte, daß er schon am Ende war. Als er versuchte, mit einem Looping zu entkommen, setzte ich ihn mit zwei schnellen Schüssen endgültig schachmatt. Spirit besiegte ihr Ziel, indem sie gezielte Schüsse auf die schwächeren Schutzschilder des feindlichen Schiffes abfeuerte. Schließlich konnte ich auch den dritten außer Gefecht setzen, indem ich eine Javelin auf ihn abfeuerte. »Der Simulator war schön und gut«, dachte ich mir, »aber nichts kann einen auf einen wirklichen Nahkampf vorbereiten.«

Wir untersuchten unsere Bildschirme auf weitere feindliche Schiffe und setzten unseren Flug per Autopilot fort, bis wir sicher waren, daß die Luft wieder rein war. Am Sprungpunkt gab es keine Probleme, aber ungefähr 17.000 km vor Nav 2 trafen wir auf das erste Asteroiden-Feld. Ich ging auf 250 KPS zurück und hielt diese Geschwindigkeit, bis wir Nav 2 erreichten. Ein Block traf die Hornet, aber meine Schilder und Panzer hielten mit Leichtigkeit.

Die zwei Salthis erschienen, noch bevor wir Nav 3 erreichten, und ich befahl Spirit, das Ziel anzugreifen. Diese flinken Kämpfer können wirklich fantastisch fliegen, aber ihre Schwäche sind ihre schwachen Heck- und Seitenschilder, die uns vor allem dann in eine vorteilhafte Situation versetzen, wenn die Salthis ihre Richtung ändern und sekundenlang in der Luft zu hängen scheinen. Lange genug, um ein paar schnelle Schüsse aus den LCs abzufeuern. Ich war in Hochstimmung, als wir zur *Claw* zurückflogen, aber ein weiteres Asteroiden-Feld brachte mich mit den Füßen auf die Erde zurück. Ich konzentrierte mich auf diesen relativ gutartigen Gegner, denn ich wußte, daß Selbstzufriedenheit schon oft das Ende einer Pilotenkarriere bedeutet hatte. Die *Claw* war schließlich ein sehr willkommener Anblick, und ich landete, nachdem ich um Landeerlaubnis gebeten hatte.

Unsere Hornets waren mit sehr geringem Schaden aus den Kämpfen hervorgegangen, aber ich war nicht sicher, daß es mir ebenso gegangen war. Meine Knie fühlten sich an wie Gummi, mein Puls raste, und mein Kopf war in Aufruhr. Nachdem ich Halcyons Glückwünsche über mich ergehen lassen hatte, beeilte ich mich, in die Bar zu kommen.

Tips und Zusammenfassung:

1. Drei Dralthis erscheinen, bevor Ihr Nav 3 erreicht. Da Ihr in der Überzahl seid, kann der Feind leicht besiegt werden, wenn Ihr Euch auf die Seite der feindlichen Schiffe konzentriert. Sie sind dort am schwächsten gepanzert. Vermeidet einen Frontalangriff. Wenn Ihr von hinten an den Feind herankommen könnt, dann feuert eine Javelin HS ab.

2. Bevor Ihr Nav 2 erreicht, stoßt Ihr auf ein Asteroidenfeld. Bleibt bei 250 KPS und konzentriert Euch darauf, keinen Schaden zu erleiden.

3. Bevor Ihr Nav 3 erreicht, werdet Ihr von zwei Salthis angegriffen. Startet die Turbos und gleitet nach rechts, bevor Ihr Euer Laserfeuer eröffnet. Wenn die feindlichen Schiffe flüchten, bleibt ihnen auf den Fersen und bereitet Euch auf einen schnellen Schuß vor, wenn sie einen Looping ausführen, um Euch wieder anzugreifen.

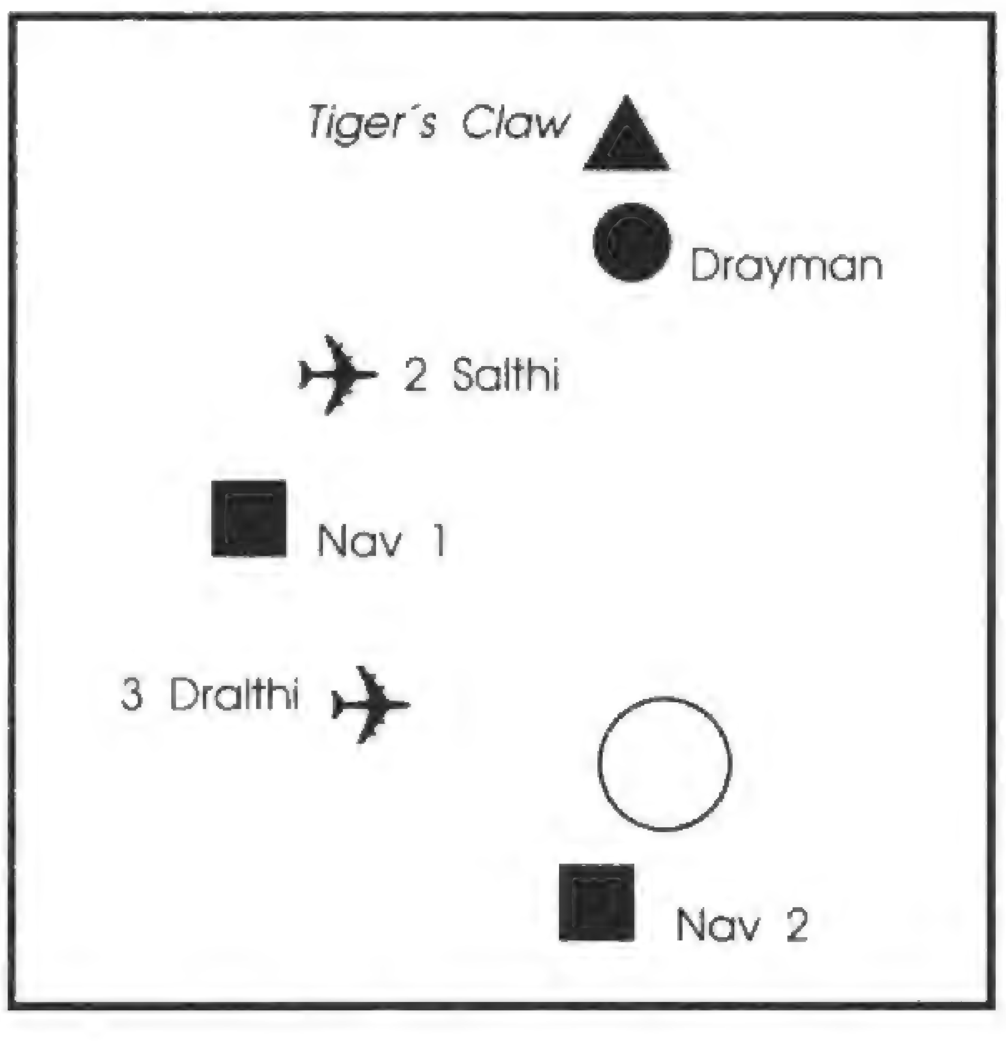
4. Auf dem Weg zur *Claw* stoßt Ihr auf weitere Asteroiden. Bleibt bei 250 KPS.

Enyo-System **Mission 1.2**

Nachdem Halcyon einige Patrouillen zugeteilt hatte, befahl er Spirit und mir, eine Drayman zu einem Sprungpunkt an Nav 2 zu eskortieren und dort zu bleiben, bis der Sprung vonstatten gegangen sei. Da dieses weniger bewegliche Schiff Schwierigkeiten gehabt hätte, das Asteroiden-Feld bei Nav 2 zu durchfliegen, steuerten wir zuerst auf Nav 1 zu, um dann von dort aus unser Ziel anzufliegen. Ich hatte bereits einige Eskorten geflogen, als ich noch auf der *Formidable* gedient hatte, aber diese waren ein Zuckerlecken gewesen im Gegensatz zu dem, was uns im Enyo-System erwartete.

Nach dem Start hielt ich meine Geschwindigkeit auf 100 KPS, was der Reisegeschwindigkeit des Frachters entsprach, und positionierte mich hinter dem 96-Meter-Transporter. Alle drei Schiffe flogen mit Autopiloten und hofften auf einen ruhigen Flug zu Nav 1. Das erwies sich als Wunschdenken.

Spirit erblickte als erste die beiden Salthis, die sich von vorne und links näherten, als wir uns noch 10.000 km von unserem ersten Nav-Punkt befanden. Ich wußte, sie hätte gerne angegriffen, aber ich befahl ihr, in der Formation zu fliegen, bis wir erkennen konnten, ob sie überhaupt einen Angriff auf unsere verletzliche Gruppe planten.



Wingman: Spirit, Schiff: Hornet

Bereits wenige Sekunden später kreuzte eine Dart DF-Rakete unseren Weg und ich befahl Spirit anzugreifen. Nachdem ich auf 250 KPS gegangen war, zielte ich mit meinem Laser auf die führende Salthi, sobald sie in Reichweite kam. Nach einem kurzen Schußwechsel drehte sie um und begann zu flüchten. Ich kannte die Strategie: sie versuchte mich von der Drayman wegzulocken, aber ich erinnerte mich an Halcyons Warnung und flog zurück zum nur langsam vorwärtskommenden Frachter. Tatsächlich näherte sich auch schon die zweite Salthi. Spirit startete eine Javelin HS, und der nur leicht gepanzerte Feind huschte davon. Wir waren erst einmal sicher. Nachdem ich Spirit befohlen hatte, wieder ihren Platz an meiner Seite einzunehmen, flogen wir wieder in unsere Position hinter der Drayman. Unser weiterer Flug zu Nav 1 verlief glücklicherweise ohne weitere Zwischenfälle. Wir änderten unseren Kurs und flogen per Autopilot geradewegs auf Nav 2 zu.

Wieder einmal wurde unsere Routine unterbrochen, als Spirit meldete, daß sie drei Dralthis auf uns zukommen sah. Ich befahl ihr BREAK AND ATTACK und hoffte, daß sie klug genug war, um nahe bei dem Schiff zu bleiben, das wir beschützten. Die Dralthis waren sehr schnell bei uns, aber sie setzten genau die Taktik ein, die Knight mir in der Bar der *Claw* schon beschrieben hatte. Ihr Angriff

war ausgezeichnet durch einen schnellen Anflug, dem ein Looping entweder nach oben oder nach unten folgte. Danach würden sie sich entfernen, einen weiteren Looping ausführen und wieder zum Angriff blasen. Daß ihre Manöver so leicht vorherzusehen waren, machte unsere Arbeit leichter. In meiner Aufregung vergaß ich, meine Geschwindigkeit zu steigern, aber da ich oftmals die Richtung änderte und die Turbos startete, konnte ich es vermeiden, dem ersten schweren Angiff zum Opfer zu fallen. Als sie ihren Looping-Rückzug antraten, startete ich die Turbos, hängte mich an ihre Fersen und betätigte die LCs. Ich befand mich genau über ihnen, als sie mit ihrem zweiten Looping begannen. Da ich wußte, daß sie sich entweder nach oben oder nach unten bewegen würden, war es leicht für mich, ihnen eine Falle zu stellen. Ich schaffte es, alle drei kampfunfähig zu machen.

Als wir nach unserer Konfrontation endlich bei Nav 2 ankamen, reduzierte ich meine Geschwindigkeit auf 20 KPS und wartete auf das Zeichen, das signalisierte, daß die Drayman ihre Reise erfolgreich beendet hatte. Der graue Punkt verschwand vom Bildschirm, und ich machte mich auf den Heimweg. Die Asteroiden, die uns gezwungen hatten, über Nav 1 zu fliegen, waren nun, ohne Drayman, kein Problem mehr für uns, da die Hornets sehr wendig waren. Lediglich leicht beschädigt, wenn überhaupt, erreichten wir die *Tiger's Claw*.

Nach dem Rapport rief mich Colonel Halcyon in sein Büro. Er begleitete mich zum Startdeck, wo alle meine Kameraden in Reih und Glied standen. Ich kann den Stolz nicht beschreiben, der mich überkam, als mir der »Bronze Star« überreicht wurde. Der Applaus meiner Altersgenossen war laut und ehrlich und gab mir die Gewißheit, jetzt endlich ein ebenbürtiges Mitglied der Crew zu sein.

Die Bar war zum Bersten gefüllt, und ich hätte gerne gescherzt und gelacht, aber eigenartigerweise schien mich keiner zu bemerken. Ich überlegte, ob ich vielleicht hätte duschen sollen, bevor ich in die Bar kam. Ich setzte mich in die hintere Ecke. Shotglass fragte mich nicht einmal, was ich zu trinken wünschte. Sie ließen mich dort für einige Minuten in der Ecke sitzen, aber dann endlich wurde die Bar von lautem Rufen und Johlen erfüllt. Shotglass kam mit dem Champagner, und Iceman brachte einen Toast aus. Wow!

Tips und Zusammenfassung:

1. Wenn Ihr die Drayman zu Nav 1 begleitet, greifen Euch zwei Salthis an. Leistet starken Widerstand und entfernt Euch nicht zu sehr von dem Frachter. Eventuell wenden sich die Salthis ab, um an einem anderen Tag den Kampf wieder aufzunehmen.

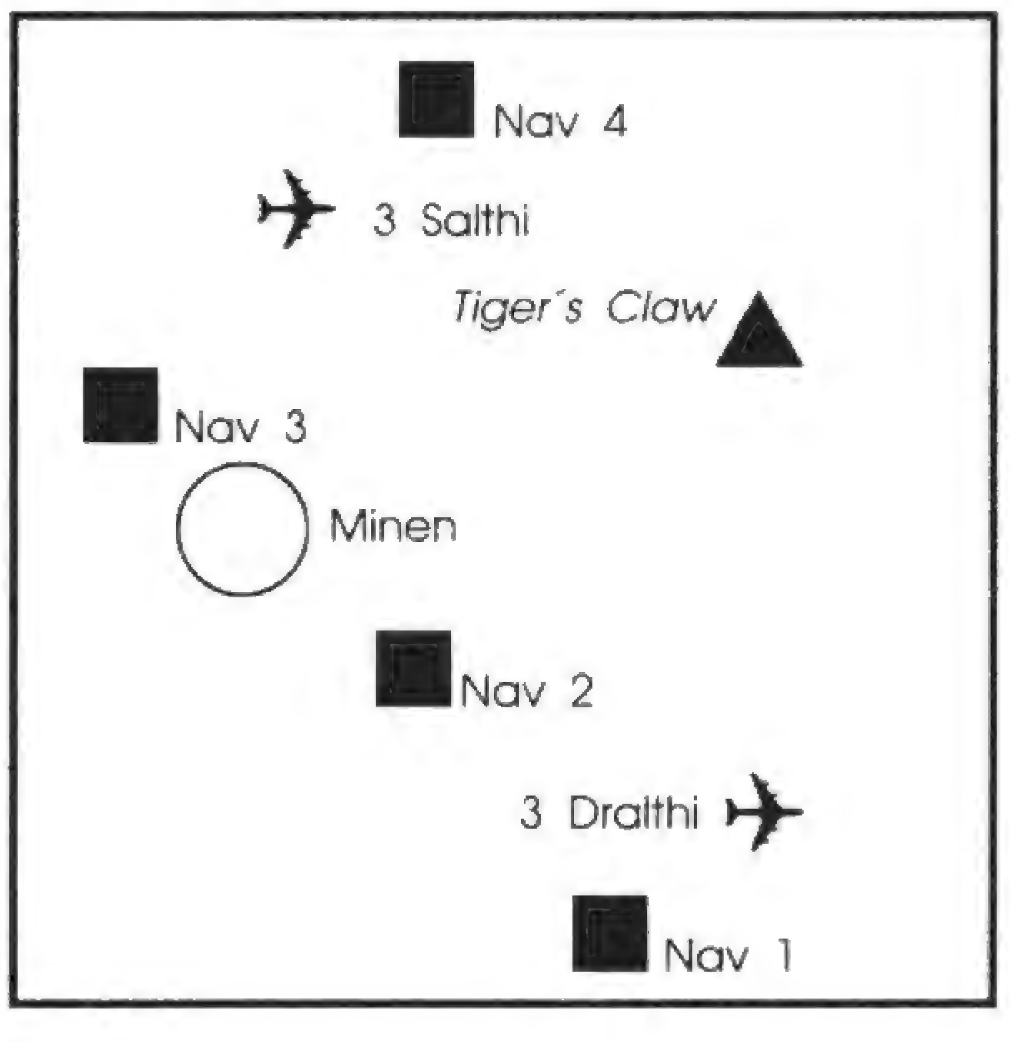
2. Bei Nav 2 werdet Ihr von drei Dralthis angegriffen. Entfernt Euch nicht zu weit von der Drayman, aber schießt so schnell wie möglich das erste feindliche Schiff ab, da Ihr dann mit den anderen ein leichteres Spiel haben werdet. Die LCs sind entscheidend für diese Mission, auch wenn die Dart DF sie zum Flüchten bringen könnte.

3. Wartet bis die Drayman gesprungen ist, bevor Ihr zur *Tiger's Claw* zurückkehrt. Wenn Ihr Eure Geschwindigkeit nicht kontrolliert, kann es passieren, daß Ihr mit Asteroiden zusammenstoßt.

McAuliffe-System **Mission 2.1**

Unsere Vier-Punkte-Patrouille soll sicher gehen, daß wichtige Abflugplätze frei sind. Dieses Mal fliege ich mit Paladin.Der 45jährige Schotte soll, nach allem was ich gehört habe, ein besserer Beschützer seines Wingleaders sein als irgendjemand anders in der Flotte.

Wir fliegen dieses Mal auf Scimitars gegen unsere katzenartigen Herausforderer. Ich bin beunruhigt darüber, daß die geringere Reichweite der MDs zu unserem Nachteil gereichen wird. Paladin versichert mir immer wieder, daß die große Stärke der Maschinen die geringere Reichweite wettmache, aber andererseits sind sie auch langsamer als die Hornets. Glücklicherweise war es die gute Panzerung, der wir das größere Gewicht verdankten, und diese Babys waren im Heck wirklich sehr gut geschützt. Das ist besonders beruhigend, wenn man sich so sehr auf ein Ziel konzentriert, daß man gar nicht bemerkt, wenn sich eine Dralthi von hinten nähert, um hinterrücks anzugreifen.



Wingman: Paladin, Schiff: Scimitar

Wir flogen bereits mit Autopiloten auf Nav 1 zu, als Paladin seine Warnung durchgab. Drei Dralthis kreuzten unseren Weg von links nach rechts. Ich befahl ihm, in der Formation zu bleiben und flog hart nach rechts, in der Hoffnung, das feindliche Geschwader von hinten zu erwischen. Ich war zum Teil erfolgreich. Sobald wir uns bis auf 3500 km genähert hatten, begannen sie anzugreifen. Ich befahl Paladin anzugreifen, drosselte meine Geschwindigkeit und begann von oben nach unten und von rechts nach links zu fliegen, um ihren ersten Schüssen auszuweichen. Paladin glitt nach oben rechts weg, während ich meine Ausweichtaktik fortführte. Ich hatte noch keinen einzigen Schuß abgefeuert, als eine Dralthi auf mich schoß. Ich startete die Turbos und begann, ihr zu folgen. Ich bereitete eine Javelin HS vor, aber die Dralthi war so schnell mit ihren Rollen und Loopings, daß ich mich eines Besseren besann und mich auf meine Geschütze verließ. Solange ich in der Lage war, ihr auf den Fersen zu bleiben und nicht unnötig Energie zu verschwenden, war sie in einer miesen Lage. Ich mußte einige Schläge von einem anderen Jäger weiter links einstecken, konzentrierte mich aber weiterhin eisern auf mein erstes Ziel. Nachdem ich ihr einige Schüsse versetzt hatte, bemerkte ich, daß ihr linker, weniger widerstandsfähiger Schild geschwächt war. Ein Blitz und ein Knarren signalisierten, daß ich an meiner rechten Seite getroffen worden war, aber ich wollte unbedingt die Dralthi erledigen, bevor das Schutzschild die Möglichkeit hatte, sich wieder aufzuladen. Ich startete die Turbos erneut und glitt auf ihre rechte Seite: Dann holte ich sie mit zwei schnellen Schüssen herunter.

Eine andere Dralthi näherte sich mir von hinten, während eine zweite versuchte, wieder an meine schwache Seite zu gelangen. Ich befahl Paladin anzugreifen, startete zweimal die Turbos und setzte mich mit einem Looping hinter die Katze, die mich verfolgt hatte. Da wir zu zweit auf sie schossen, war das Gefecht schnell beendet. Die Dralthi, die übriggeblieben war, versuchte zu flüchten, aber wir blieben dicht hinter ihr und schossen eine Javelin ab, die sie traf und ihrer Flucht ein Ende setzte. Ich war aufgekratzt, jubelte und schrie, wobei Paladin ruhig und gelassen blieb. »Ich kann nicht verstehen, wie eine solche Aktion irgendjemandem langweilig werden kann«, dachte ich mir.

An Nav 1 und 2 war alles ruhig. Auf dem Weg zu Nav 3 mußten wir durch ein Minenfeld, jedoch ohne auf einen Feind zu treffen. Wir suchten uns unseren Weg durch das Feld, ohne verletzt zu werden. Ich hatte immer gedacht, Asteroiden-Felder seien schlimm, aber diese rot und silber glühenden Minen waren in der Tat eine häßliche Sache und konnten wirklich Schaden anrichten.

Etwa 12.000 km vor Nav 4 stießen wir auf drei Salthis. Nach einem Befehl an Paladin ging ich auf Höchstgeschwindigkeit. Verdammt, diese Jäger waren wirklich schnell! Es schien, als würden sie ihre Kreise um uns ziehen, aber dank ihrer unglaublich schwachen Seitenschilder war es uns möglich, verheerenden Schaden an ihnen anzurichten. Ich sah nicht, wie Paladin den ersten von ihnen außer Gefecht setzte, aber ich knallte ihnen ein paar Schüsse vor den Bug und versuchte dann, sie mit ein paar schnellen Schüssen in die Seite zu treffen. Das half, auch wenn mein Schiff einigen Schaden aufwies, als wir zur *Claw* zurückflogen.

Maniac und Bossman waren in der Bar, als ich zurückkam, und diskutierten die Möglichkeit eines Angriffes auf ein Kampfschiff der Kilrathis. Bossman war der Meinung, man müsse erst die Deckung eines so starken Schiffes angreifen, um dann ungestört das Schiff selbst angreifen zu können. Maniac hatte natürlich seine eigene Meinung, aber wie immer war sie vollkommen blödsinnig und unnütz.

Tips und Zusammenfassung

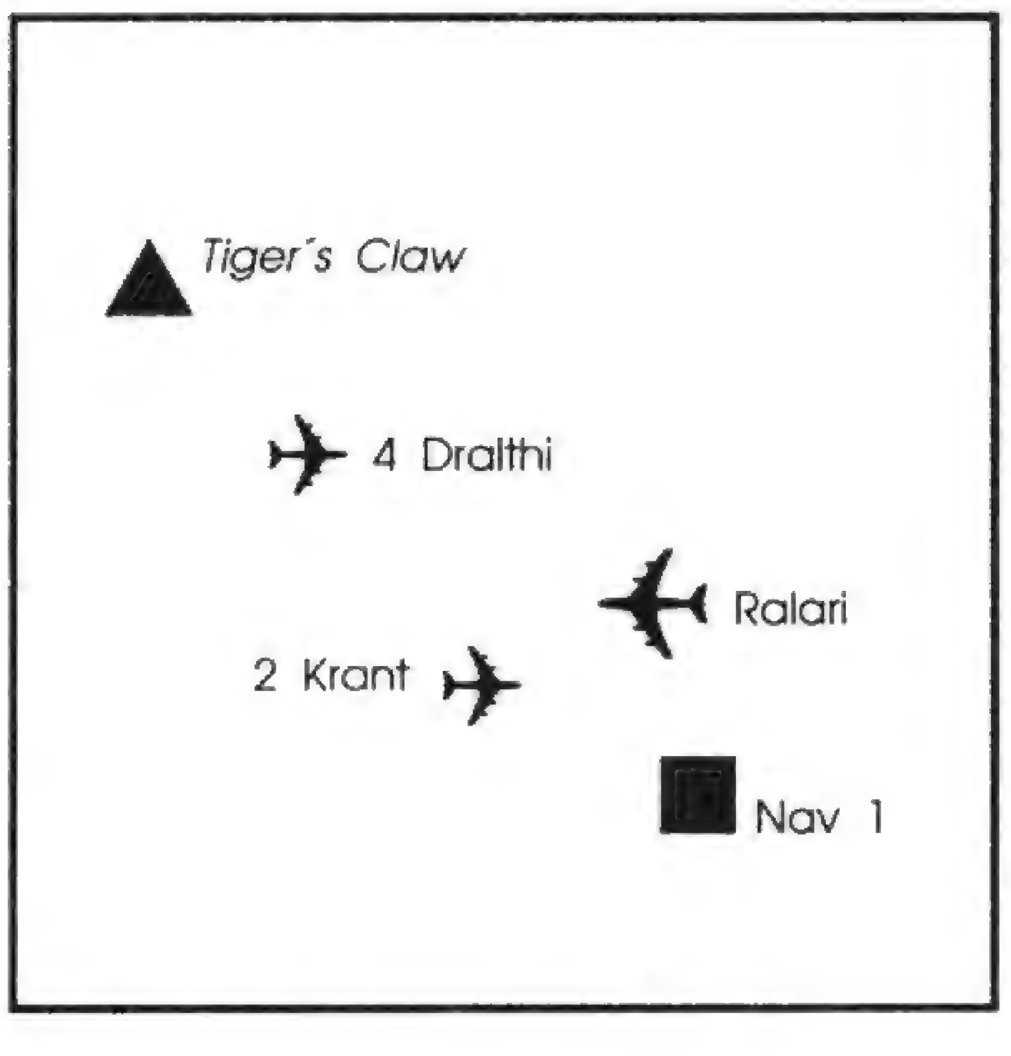
1. Bevor Ihr Nav 1 erreicht, trefft Ihr auf drei Dralthis. Da sie von links nach rechts fliegen, versucht, von hinten an sie heranzukommen. Haltet Eure Geschwindigkeit hoch und geht möglichst nahe an sie heran, bevor Ihr Eure MDs betätigt.

2. In diesem Minenfeld ist besondere Vorsicht angebracht. Fliegt mit 200-250 KPS.

3. Geht die drei Salthis, die Euch angreifen, am besten von der Seite an. Ihre Panzerung ist dort nur 1,5 cm dick, und sie verfügen an der Seite auch nicht über Schutzschilde.

McAuliffe-System **Mission 2.2**

Die Konföderation plant einen härteren Gegenschlag, und das Killer-Bee-Geschwader hat die Aufgabe, den Weg für die Transport- und Versorgungsschiffe zum McAuliffe-System freizuhalten. Der Missionskontrollpunkt hat gemeldet, daß etwas Großes in das System eingedrungen ist und sich der *Claw* nähert. Es handelt sich um ein bisher unbekanntes Schiff, aber alle Zeichen deuten darauf hin, daß es sich um ein großes und gut ausgerüstetes Kriegsschiff handelt. Paladin und ich haben den Auftrag, den Angriff dieses großen Schiffes zu vereiteln und auch alle übrigen Schiffe zu vernichten, auf die wir treffen würden. Als wir zur Abschußrampe hetzen, ermahnt mich Paladin atemlos: »Du mußt die Nerven behalten. Das ist das erste Mal, daß Du einem Kriegsschiff der Kilrathi gegenüberstehst, und – glaube mir – Du wirst diesen Moment nicht mehr so schnell vergessen. Es wird Dir wie eine himmlische Vision erscheinen, bis Du erkennst, was für eine unglaubliche Kraft sich dahinter verbirgt.« Ich entgegnete: »Mach' Dir keine Sorgen um mich, Schotte. Ich habe bereits genug von den kleinen Kampfflugzeugen abbekommen. Ich werde auf der Hut sein. Paß Du nur auf, daß Du Deine Raketen für das große Schiff aufhebst. Verschwende sie nicht an die Begleitschiffe.« »Was auf uns zukommt, wird Deine Vorstellungskraft übertreffen«, rief er mir noch über die Schulter zu und rannte dann die Treppe zum Cockpit hinauf, wobei er immer zwei Stufen auf einmal nahm.



Wingman: Paladin,
Schiff: Scimitar

Wir befanden uns erst 30.000 km von der *Tiger's Claw* entfernt, als aus dem Glanz der Vega-Sonne vier Dralthis an uns vorbeigeschossen kamen. Wären sie direkt auf uns zugekommen, hätten sie sich den Überraschungseffekt zunutze machen können. Sie mußten blutige Anfänger sein, um solch eine Chance zu verpassen. Ich befahl Paladin, die Formation zu halten und änderte unseren Kurs, um sie von hinten angreifen zu können. Als wir uns ihnen auf 3.000 km genähert hatten, befahl ich BREAK AND ATTACK. Ich hatte noch nie so vielen Angreifern gleichzeitig gegenübergestanden, aber ich schaffte es, zwei von ihnen außer Gefecht zu setzen, bevor sie recht wußten, wie ihnen geschah. Paladin vernichtete den dritten und danach arbeiteten wir Hand in Hand, um den vierten auch noch zu erledigen.

Der Unbekannte hatte sich schneller entpuppt als erwartet. Wir befanden uns noch 16.000 km vor Nav 1, als Paladin unser Ziel identifizierte. Es handelte sich um zwei Krants, die sehr gut gepanzert waren, und eine Ralari, einen langsamen 334 m-Zerstörer mit sechs Geschützturm-Lasern.

Als wir uns den Krants näherten, befahl ich Paladin ATTACK MY TARGET. Ich hatte vor, unser Feuer so zu konzentrieren, daß es uns möglich wurde, ihre

Schutzschilder herunter zu holen. Aus diesem Grund blieb ich in ihrer Nähe. Wir waren mit MDs bewaffnet und deshalb im Vorteil gegenüber ihren Lasern, die haupsächlich auf größere Entfernung wirkten. Bei der ersten Krant funktionierte diese Strategie. Wir starteten unsere Turbos ein paarmal hintereinander, um in der Nähe zu bleiben. Als ich bemerkte, daß ihr hinterer Schild geschwächt war, feuerten wir auf sie, bis das Schiff in Staub und Asche aufging. Die blaue Stichflamme war schnell verschwunden, und statt dessen waren nur noch die glühenden Teile des geborstenen Schiffes zu sehen.

Die zweite Krant befand sich auf der anderen Seite der Ralari. Ich änderte unsere Strategie, befahl Paladin BREAK AND ATTACK und wartete dann, welchen Weg er einschlagen würde. Ich versuchte, die Ralari als Schutzschild zu benützen und flog dann um sie herum, um das andere Begleitschiff zu überraschen. Der nicht enden wollende Laserbeschuß erlaubte mir nicht, meine Route zu halten, und während ich mich zurückzog, mußte Paladin einiges einstecken. Ich startete öfters die Turbos, und so war es mir möglich, hinter die Krant zu gelangen. Ich hätte meine Raketen gerne aufgespart, mußte aber eine Dart DF zünden, um meinen Wingman zu retten. Die Krant versuchte einige Ausweichmanöver, die sie schließlich teuer zu stehen kamen. Paladin und ich setzten sie endlich mit den MDs außer Gefecht.

Die Ralari anzugreifen war ein Wagnis. Ich wußte, daß Paladin Erfahrung mit so großen Schiffen hatte und überließ ihn sich selbst. Ich griff von hinten an und feuerte alle meine Raketen ab, wobei ich jedoch meine übrigen Waffen aufsparte. Als ich mich 1200 m von der Ralari entfernt befand, startete ich die Turbos. Ich wendete, näherte mich der Ralari wieder von hinten und entsicherte die MDs. Es war für mich am schlimmsten zu warten, bis ich in Schußweite war. Diese Waffe war tödlich, wenn ich aus einer Entfernung von 2000 m das Feuer eröffnete. Fünf oder sechs gezielte Schüsse, und der Zerstörer würde in tausend Teile zerspringen. Es war wie bei einem Feuerwerk, als er schließlich explodierte. Ich war heilfroh darüber, dieses Schauspiel von außen gesehen zu haben.

Tips und Zusammenfassung:

1. Haltet Euch beim Tempo zurück, bis Ihr herausgefunden habt, in welche Richtung die vier Dralthis sich bewegen. Geht dann auf einen Kurs, bei dem Ihr von hinten an die feindlichen Schiffe gelangt und setzt Eure MDs aus der Nähe ein.

2. Die beiden Krants sind wirklich sehr harte Gegner, und Ihr werdet gegen sie verlieren, wenn Ihr versucht, sie nach und nach abzuschießen. Fliegt defensiv.

3. Beim Anflug auf die Ralari vermeidet einen Angriff auf die Seiten und die Front, da dort die Feuerkraft des Schiffes am stärksten ist. Setzt Eure Raketen ein und schießt so lange nicht, bis Ihr sicher seid, daß die Rakete getroffen hat. Die MDs nur aus der Nähe abfeuern. Nie zu schnell auf eine Ralari zufliegen, da Ihr sonst eine Kollision riskiert.

McAuliffe-System **Mission 2.3**

Während die *Tiger's Claw* morgen das McAuliffe-System verlassen wird, wird der Krieg hier weitergehen. Ein Träger der Kilrathi ist gesichtet worden, und wir erwarten einen Angriff, während wir die größeren Schiffe zu ihren Einsatzplätzen eskortieren. Die schlimmste Nachricht ist die, daß Bhurak Starkiller, der wichtigste Todesschütze der Kilrathis – 64 Abschüsse – dieses Gebiet patrouilliert. Das ist der Moment, in dem ich hoffe, daß die Beobachter sich vertan haben.

Paladin teilte meine Hoffnung auf einen ruhigen Flug nicht. Viele Jahre zuvor hatte er Bhurak in seinem Visier gehabt, aber eine andere Salthi hatte sein Computersystem zerstört. Paladin überlebte und wurde mit der goldenen Sonne ausgezeichnet; sein Wingman jedoch war nie zurückgekehrt.

»Er war mir damals so nahe gekommen, daß ich nur eine Hand nach ihm auszustrecken hätte brauchen«, erinnert sich Paladin. »Er hatte gerade meinen Wingman abgeschossen und grinste wie ein Honigkuchenpferd. Das werde ich niemals vergessen, dieses teuflische Grinsen. Ich war sicher, er würde zurückkehren und mich in den Tod befördern, aber ein Geschwader von Hornets vertrieb ihn. Seitdem wünsche ich mir, ihm noch einmal zu begegnen. Nur einmal. Das würde mir genügen.«



Wingman: Paladin,
Schiff: Scimitar

Als Psi Wing sollten Paladin und ich eine Drayman zurück zum Stützpunkt eskortieren. Das schien die einfachste Aufgabe überhaupt zu sein. Das wäre sie vielleicht auch gewesen, wären nicht die zwei Wings mit Krants (je zwei Jäger) aufgetaucht, noch bevor wir Nav 1 erreichten. Ich befahl Paladin ATTACK MY TARGET, ging auf Höchstgeschwindigkeit und flog direkt auf das feindliche Schiff zu, das sich mir am nächsten befand. Sobald ich sah, daß die Krant auf mich feuerte, glitt ich 30 Grad nach rechts und hoffte, daß die Turbos bereit waren. Die zusätzliche Schubkraft brachte mich ins Gleiten, und ich eröffnete das Feuer. Sie schlingerte, und ich folgte ihr, um zu sehen, wie sie explodierte.

Auf dieselbe Weise konnte ich auch die zweite Krant erledigen und dann die dritte in Angiff nehmen. Sie kreuzte direkt vor mir meinen Weg. Ich ließ sie sich ein wenig entfernen und feuerte dann eine Dart DF ab. Sie traf mittschiffs und beförderte sie in den Katzenhimmel. Wir befanden uns nun fast wieder bei der Drayman, und so folgte ich der vierten Krant, die sich gerade in entgegengesetzter Richtung aus dem Staub machte, nicht.

Der Kampf hatte uns in die Nähe von Nav 1 gebracht, wo die Drayman auf eine Eskorte wartete. Da ich wußte, daß sie sich mit Höchstgeschwindigkeit fortbe-

wegte, drosselte ich meine Geschwindigkeit auf 150 KPS und positionierte mich hinter sie. Wir trafen auf die Salthis, nur kurz nachdem wir unsere Plätze bei der Drayman eingenommen hatten. Bhurak Starkiller war am weitesten an uns herangekommen. Ich griff ihn an und befahl Paladin, dasselbe Ziel anzugreifen. Verdammt, diese Katze konnte wirklich fliegen. Ich hoffte, daß wir zu zweit in der Lage wären, ihn schnell schachmatt zu setzen, aber es sah ganz so aus, als könne er jeden unserer Schritte voraussehen. Bevor ich es bemerkt hatte, hatte Bhurak uns von der Drayman weggelockt: Er befand sich jetzt unter vollem Beschuß des übrigen Geschwaders. Ich wußte, daß Paladin eine Rechnung begleichen wollte, aber ich befahl ihm, zur Gruppe zurückzukehren, und wir rasten zurück, um die beiden übriggebliebenen Salthis zu schnappen.

Mit einer Höchstgeschwindigkeit von 480 KPS können die leichten Kilrathi-Jäger uns mit Leichtigkeit überflügeln. In den Händen eines erfahren Fliegers wie Bhurak ist es kein Nachteil, daß diese Schiffe nur leicht gepanzert sind. Ich rief einer der Salthis zu: »BITE IT, CATS FACE«, und sie griff uns tatsächlich sofort an. Während ich noch versuchte den Piloten zu ködern, war es bereits zu spät für die Drayman. Der Feuerball war gewaltig.

Ich war wie vor den Kopf geschlagen, verletzt, geschockt und wütend. Ich konnte nicht fassen, daß ich mich von Bhurak in eine Falle hatte locken lassen. Die Drayman hatte 24 Besatzungsmitglieder an Bord und lebensnotwendige Versorgungsmittel für die Konföderation. Tränen rannten mir über die Wangen, mein Herz klopfte, und zum ersten Mal wurde ich mir der großen Verantwortung bewußt, die ein Pilot der Konföderation trug. Ich hatte versagt.

Als wir zur *Claw* zurückkehrten, mußten wir erfahren, daß Dutzende an Wissenschaftlern der Terran-Forschungs-Kolonie von den Kilrathis ermordet worden waren. Normalerweise kehrte ich gerne in der Bar ein, wenn ich von einer Mission zurückkam, um ein wenig zu plaudern. Aber heute war der einzige Grund, einen Fuß in die Bar zu setzen der, daß ich meine Sorgen ertränken wollte. Später ging ich in mein Zimmer und hoffte, ein wenig Schlaf zu finden. Ich wußte, daß es nach allem was ich erlebt hatte, nicht einfach sein würde.

Tips und Zusammenfassung

1. Zwei Krant-Wings, mit je zwei Jägern, greifen auf dem Weg zu Nav 1 an. Setzt Turbos und Gleitmanöver ein, um den Schüssen auszuweichen. Mit den MDs könnt Ihr die ersten beiden vernichten. Wenn Ihr von oben eine Krant aus der Nähe angreifen wollt, eignet sich die Dart DF hervorragend.
2. Stellt Eure Geschwindigkeit auf die der Drayman ein und kehrt per Autopilot zur *Claw* zurück.
3. Bhurak wird versuchen, Euch von der Drayman wegzulocken, um seiner Wing die Möglichkeit zu geben anzugreifen. Laßt Euren persönlichen Zwist nicht wichtiger als Eure Mission werden. Nachdem Ihr Bhurak angegriffen habt, laßt ihn flüchten und provoziert die Piloten, die weiterhin die Drayman angreifen. Sie werden sich Euch zuwenden.

Zwischen den Missionen

Mein Kontakt zu Maniac war während der ersten Wochen, die wir auf der *Tiger's Claw* verbrachten, eher dürftig. Nur wenn es sich gerade einmal zufällig so ergab, sprachen wir miteinander. Zum Beispiel, wenn wir uns in der Bar oder im Speisesaal trafen. Aber zumeist waren unsere Gespräche unpersönlich und gingen um unser Schiff.

Es war eigenartig. Nach all dem, was ich an Negativem über Maniac zum besten gegeben habe, müßte man meinen, ich würde ihn hassen. Das tat ich nicht. Es war nur so, daß seine Art mich immer wieder provozierte. Wir hatten zwei Jahre lang die selbe Akademie besucht, kämpften für die selbe Sache, und trotzdem: ich verstand seinen großen Drang nach Individualität und seine totale Verneinung jeglicher Autorität nicht. Ich möchte mich selber auch nicht als den weisesten jungen Mann der Welt bezeichnen, aber ich wartete auf ein Zeichen, das darauf hindeutete, daß Maniac mehr zu einem Teamspieler wurde. Noch war davon allerdings sehr wenig zu sehen. Er war rund um unseren Stützpunkt als Mensch bekannt, der auf alles eine Antwort parat hatte, die man nicht so schnell vergessen würde. Jede Geschichte, die man ihm erzählte, wertete er ab, indem er tat, als wären es ganz alltägliche Dinge. Er lobte und wertete sich unentwegt selber auf, und im Umkleideraum war er immer im Mittelpunkt und Zielscheibe sarkastischer Bemerkungen. Die alten Hasen betrachteten ihn mit gemischten Gefühlen. Auf der einen Seite imponierte ihnen sein fliegerisches Können, auf der anderen Seite mißbilligten sie sein Verhalten. »Ich habe ihn unbeschädigt aus Situationen hervorgehen sehen, in denen ich einer Maus auf einem Kilrathi-Frachter eine geringere Überlebenschance gegeben hätte«, erzählte Iceman. »Es ist offensichtlich, daß er nicht nach Büchern, sondern rein nach seinem Instinkt fliegt, und das ist nicht unbedingt negativ. Einige der besten Piloten der TCSN sind sicher nicht nach den Spielregeln geflogen, an die wir anderen uns halten. Er hat mir einige Tricks gezeigt, die noch nie schriftlich festgehalten worden sind und wahrscheinlich auch nicht gelehrt werden könnten. Ich hoffe nur, ich werde mich an sie erinnern, sollte ich sie einmal benötigen.«

Captain Devereaux erinnerte sich ihrer ersten Mission, die sie als Wingman für den jungen Piloten geflogen war. »Wir flogen auf Hornets inmitten eines Asteroidenfeldes, als uns vier Dralthis überraschten«, sagte sie. »Tja, Maniac feuerte einfach drauf loß und ließ mich im Rauch stehen. Er befahl mir nichts, weder anzugreifen, abzubremsen oder zu folgen, noch sonst irgendetwas. Er war einfach weg. Ich versuchte, ihm zu folgen und ihn zu decken, als ein Pilot ihn von hinten angriff, aber Maniac schickte mich weg. Er begann, sich durch die Asteroiden zu schlängeln, mit der Dralthi nahe hinter sich. Er flog so knapp an den Steinen vorbei, daß es aussah, als würde er Slalom fliegen. Ich versuchte noch zu verstehen, was er da machte, als er eine Dralthi frontal auf einen Asteroiden lockte. Das war unglaublich. Nie zuvor hatte ich eine Hornet so fliegen sehen, und wahr-

scheinlich war es auch das einzige Mal gewesen. Sagt über Maniac was ihr wollt: er ist einer der besten Flieger, die ich je erlebt habe.«

Wenn Fliegen das einzige war, das einen Kampfpiloten auszeichnete, so würde so schnell niemand Maniac das Wasser reichen können. Unglücklicherweise für ihn waren auch andere Qualitäten sehr wichtig. »Ich bin aus diesem Jungen noch nicht schlau geworden«, meinte Mariko. »Ich bin einige Missionen mit ihm geflogen, bei denen er sich so professionell verhalten hat wie jeder andere der Flotte auch. Dann gab es wieder andere Missionen, wo niemand anders zu existieren schien als er selber. Es ist, als könne er sich eine gewisse Zeit beherrschen, aber dann bricht der wahre Maniac wieder durch. Es war, als hätte er einen eigenen Autopiloten in seinem Inneren, dem er gehorchen mußte. Er ist wie ein kleines Kind.«

Hunter war da schon viel direkter. »Der Typ wird es nie schaffen, er hat einfach nicht den Kopf dazu. Sobald ein feindliches Schiff auftaucht, ist er so Adrenalingetränkt, daß er seine eigentliche Aufgabe vergißt, aus Versehen ein Terran-Schiff abschießt, den Befehlen nicht gehorcht und seine Verantwortung als Wingman vergißt. Erinnert Euch meiner Worte, irgendwann kommt Maniac nicht mehr zurück, oder schlimmer, die Person, die mit ihm fliegt, bleibt da draußen«, schimpfte er. Diese Reaktion wunderte mich nicht. Während Maniac nun fast der Beste der Klasse war, waren viele der Meinung, er wäre rausgeschmissen worden, wäre nicht gerade Krieg gewesen. Es sah nicht so aus, als würde sich seine Situation auf der *Claw* verbessern. Er mußte noch einiges lernen, und das möglichst schnell.

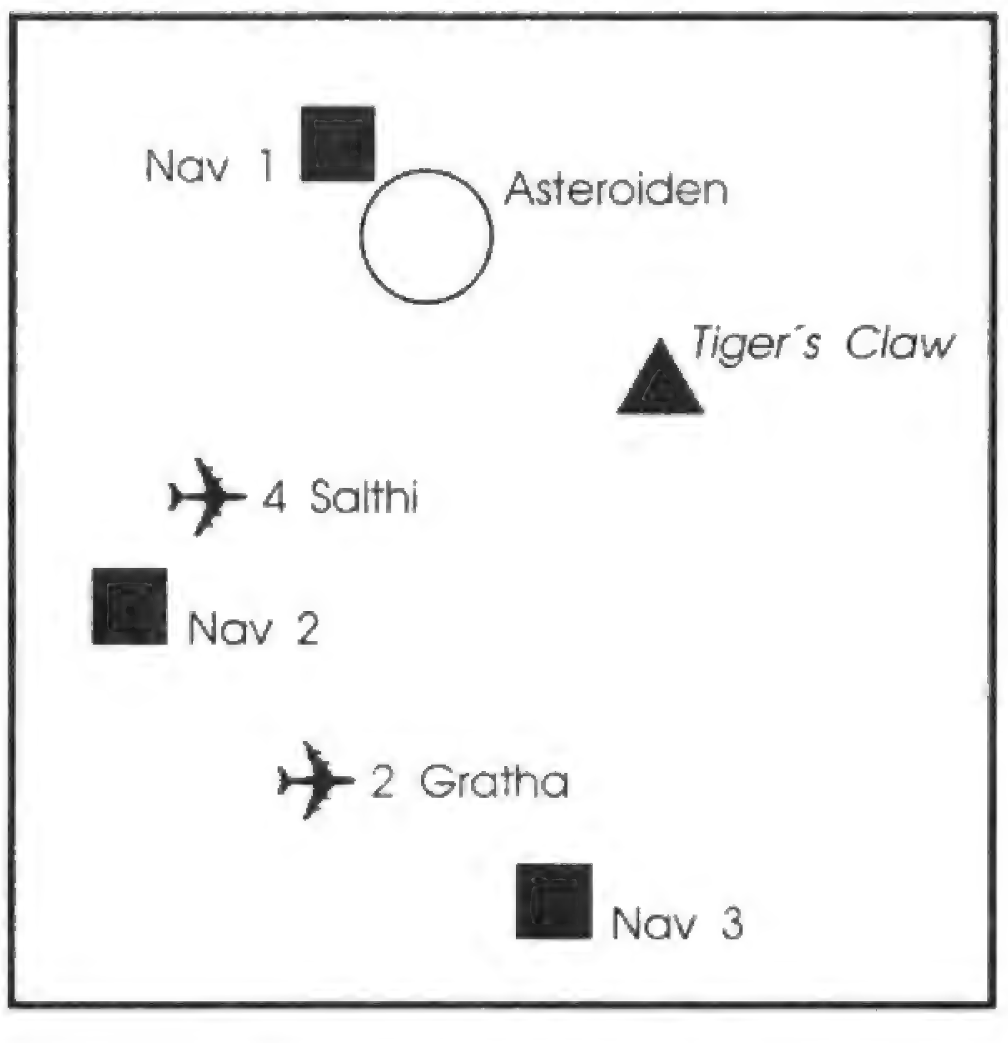
Gateway-System **Mission 3.1**

Ich flog keine Missionen im Gateway-System, aber ich bin der Gesetzgebung des 20. Jahrhunderts dankbar und der Informationsfreiheit, die es mir möglich machte, Niederschriften und andere Informationen über die *Tiger's Claw* zu erhalten.

Halcyon: *»OK, Major, lassen Sie mich Ihren Bericht hören.«*

Iceman: *»Paladin und ich haben alle drei Nav-Punkte überprüft, Colonel, und ich bin froh, berichten zu können, daß sie jetzt wieder frei sind. Die Brocken rund um die Claw waren Asteroiden und keine Minenfelder, wie Sie gefürchtet haben.«*

Halcyon: *»Intel möchte wissen, wo Sie auf Schwierigkeiten gestoßen sind. Das würde uns helfen, unsere Strategie für Gateway zu planen. Gab es irgendwelche Überraschungen?«*



Wingman: Paladin,
Schiff: Hornet

Iceman: *»Nichts, was wir nicht hätten bewältigen können, Sir. Vier Salthis trafen 10.000 km vor Nav 2 auf uns, aber die Methode, sie hinzuhalten, hat funktioniert. Wir haben zwar viel Treibstoff verbraucht, um unsere Turbos zu starten, aber unsere LCs wirken wie Dynamit gegen ihre dünnen Seitenschilder. Aber ich denke, wir hatten es nicht mit ihren besten Piloten zu tun. Sie haben ihre größere Geschwindigkeit und ihren besseren Wendekreis nicht effektiv genug eingesetzt.«*

Halcyon: *»Wenn man die Flugrekorder auswertet, kann man sehen, daß Sie auch auf einige Gratha gestoßen sind. Das war Ihr erstes Treffen mit ihnen. Wie war das Ergebnis?«*

Iceman: *»Sie sind die stärksten Rivalen, auf die ich je gestoßen bin, Colonel, sie sind mit Lasern, MDs, HS-Raketen und einigen Minen gerüstet. Ich bin froh, daß es nur zwei von ihnen waren, die uns an Nav 3 erwartete haben, sonst müßten Sie jetzt den Aufzeichnungen aus dem Rekorder lauschen statt einem lebenden Menschen. Ein Frontalangriff ist reiner Selbstmord. Ihre Schutzschilder sind dort am stärksten. Wir hatten den größten Erfolg, als wir gleichzeitig auf ihre Seitenschilder hielten, als sie wendeten.«*

Halcyon: *»Das war ein sehr brauchbarer Bericht, Major. Ich werde Ihre Beobachtungen dem Intel-Kommando weiterleiten. Gute Leistung von Ihnen, von Ihnen natürlich auch, Paladin. Weggetreten.«*

Gateway-System **Mission 3.2**

Wingman: Paladin, Schiff: Hornet

Das folgende Protokoll beschreibt eine Alarm-Mission. Eine große Anzahl an Dralthis attackierte die *Tiger's Claw*.

Halcyon: *»Ich bin froh, Sie zurück zu sehen, meine Herren. Ich habe gehört, daß Ihre Schiffe stark beschädigt worden sind. Was ist da draußen passiert?«*

Iceman: *»Es waren drei Wings mit Dralthis. Sie waren in der Überzahl. Wenn so viele Schiffe aus verschiedenen Richtungen angreifen, ist es schwer, ein Ziel zu verfolgen. Das Problem ist nur: wenn man nicht ein bestimmtes Ziel verfolgt, hat der Feind immer wieder Zeit, seine Schutzschilder neu aufzuladen.«*

Halcyon: *»Ich habe das schon sehr oft gehört, Major. Erzählen Sie mir etwas Neues, das anderen Piloten helfen kann, wenn sie von einer großen Anzahl feindlicher Schiffe angegriffen werden.«*

Iceman: *»Das wichtigste ist, sofort das Schiff anzugreifen, das am nächsten ist. Ich habe Paladin BREAK AND ATTACK befohlen, so daß sie zwei Ziele verfolgen mußten. Die Darts DF haben sich als die erfolgreichsten Waffen erwiesen. Ich wünschte, die Hornets hätten mehr davon. Es ist wichtig, den richtigen Moment zum Abschuß abzuwarten. Die leichte Zeitverschiebung zwischen dem Moment des Abschusses und dem tatsächlichen Treffen bedarf einiger Gewöhnung. Ich versuchte, sie von der Seite anzugreifen, so daß sie sich senkrecht zu mir bewegten. Dann ließ ich sie etwa eine halbe Schiffslänge an mir vorbei und feuerte. Man muß ihnen nah sein, Sir, wirklich nah.«*

Halcyon: *»Was ist mit den Javelins und den Lasern, Major?«*

Iceman: *»Die große Reichweite der Laser war wirklich eine große Hilfe, aber die Javelins waren geradezu nutzlos. Bis ich sie auf mein Ziel eingestellt und gefeuert hatte, waren die Dralthis schon weg.«*

Paladin: *»Wenn ich einmal kurz unterbrechen darf, Sir, ich glaube, ich habe einen Trick gefunden, der sie im richtigen Moment verwirren wird. Wir wissen doch, daß es hilft, sie zu provozieren, da sie dann den Piloten angreifen, der sie gereizt hat. Sie scheinen alles sehr persönlich zu nehmen. Tja, Iceman wurde gerade in einen regelrechten Schwitzkasten während eines Nahkampfes genommen, und ich verfolgte die dritte Wing, die die Claw hart unter Beschuß nahm. Es war ein Glücksfall, daß ich in dem Moment den Kilrathi-Wingleader aufforderte, »seinen Arsch da wegzubewegen«. Was dann geschah, hatte ich nicht erwartet, Sir. Jedes Schiff wendete, um mich anzugreifen. Wenn wir das Feuer von unseren Hauptschiffen abwenden wollen, brauchen wir die feindlichen Piloten nur zu provozieren. Wenn wir erst einmal den Wingleader gereizt haben, wird jedes Schiff seiner Wing das Ziel wechseln. Vielleicht war es ja nur eine Ausnahme, aber wir sollten es testen.«*

Halcyon: *»Daran zweifle ich nicht, Captain. Das ist es wirklich wert. Ich werde Ihre Beobachtung weitergeben.«*

Gateway-System — Mission 3.3

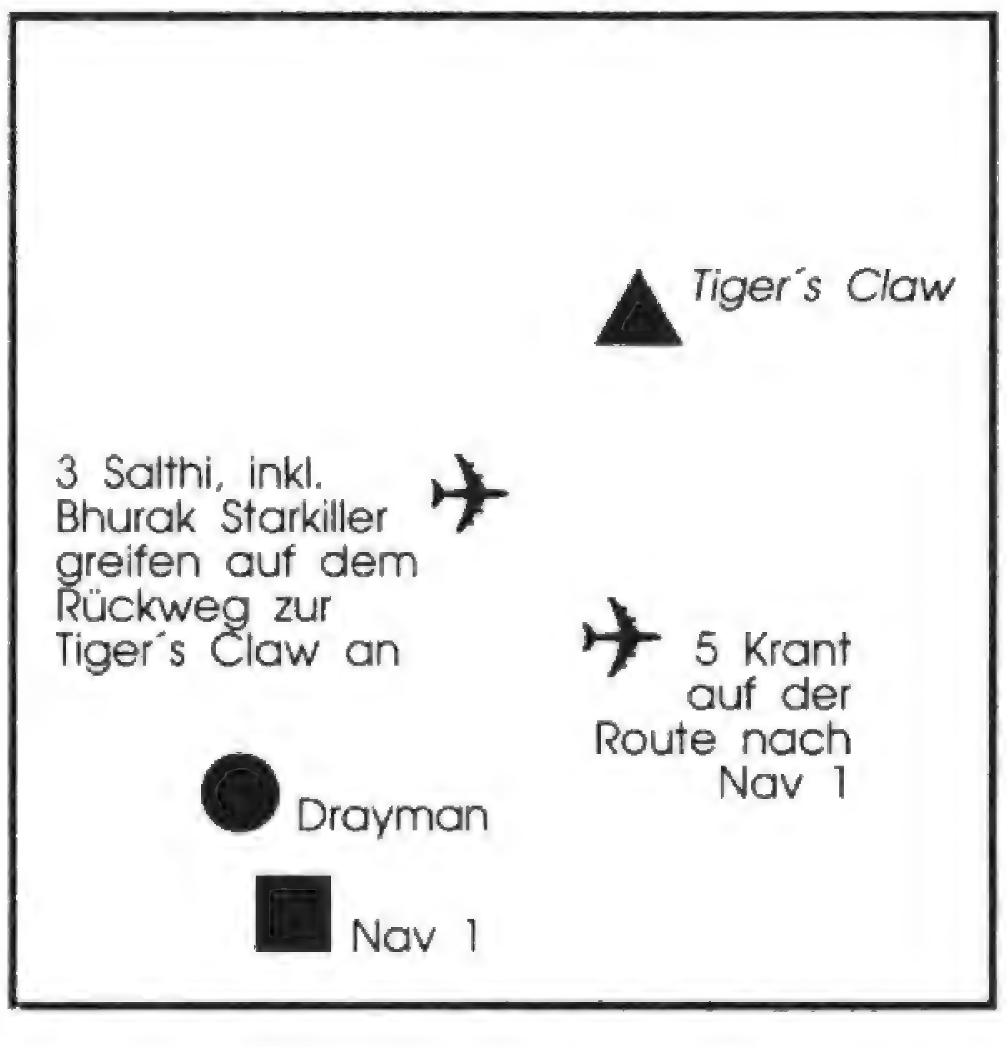
Die Missionen, die Iceman und Knight im Gateway-System flogen, glichen der Begleitmission, die ich mit Psi Wing in McAuliffe geflogen war.

Halcyon: *» Ich habe gehört, Sie sind gegen Bhurak Starkiller geflogen. Wie ist es, gegen das Flieger-As der Kilrathis zu kämpfen?«*

Iceman: *»Wir hatten fünf Krants auf dem Weg zu Nav 1 zerstört, die Drayman getroffen und befanden uns auf dem Rückweg zur Claw, als uns drei Salthis angriffen. Bhurak war mir am nächsten, und ich wußte, es würde viele Menschenleben retten, wenn ich ihn jetzt vernichten konnte.«*

Halcyon: *»Wie haben Sie Ihr Ziel verfolgt und es trotzdem geschafft, die Drayman nicht aus den Augen zu lassen?«*

Iceman: *»Normalerweise befehle ich meinem Wingman, das Ziel anzugreifen, wenn ich auf einen Kilrathi treffe, aber diesmal befahl ich BREAK AND ATTACK. Ich startete die Turbos und verfolgte Bhurak. Ich hoffte, Knight würde die Salthis beschäftigen, bis ich wiederkam. Es sollte der Vergeltungsschlag werden. Bhurak fliegt, als wäre er in einem Flugzeug geboren worden. Ich habe noch nie einen Feind gesehen, der die Salthi so tanzen ließ, wie er es tat. Gleich zu Beginn traf er mich zweimal mit seinem Laser und setzte meine Schutzschilder außer Gefecht. Dann wendete er und schoß davon. Ich startete meine Turbos und konnte ihn mit meiner Javelin ins Visier nehmen. Ich schoß, aber er schaffte es auszuweichen und kam direkt auf mich zu. Diesmal vermied ich es, ihn von vorne anzugreifen. Ich riß den Hebel nach hinten und kann mich glücklich schätzen, daß er nicht abbrach. Ich startete erneut die Turbos und setzte mich hinter ihn. Bhurak jedoch war auf meine Taktik vorbereitet gewesen. Er versuchte zu entkommen, aber diesmal hing ich an ihm wie eine Klette und beschoß ihn mit dem Laser. Er wechselte kontinuierlich die Richtung, aber ich traf ihn schwer, und schließlich flüchtete er endgültig. Es war überraschend einfach gewesen, aber der eigentliche Schlüssel zum Erfolg war die Tatsache gewesen, daß Knight es schaffte, die anderen Salthis abzulenken, bis ich zur Drayman zurückkehrte.«*



Wingman: Paladin, Schiff: Hornet

Halcyon: *»Sie haben Glück gehabt, Major.«*

Gimle-System **Mission 4.1**

Wingman: Angel, Schiff: Raptor

Mich hatte der Grinard's Virus erwischt, und ich war während der ganzen Zeit, die wir uns im Gimle-System aufhielten, nicht einsatzfähig. Ich wollte eine Raptor fliegen, aber da der Virus das Gleichgewichtsorgan angreift, ließ mich Halcyon andere Dinge erledigen.

Am ersten Abend nach meiner Ankunft saßen Mariko und Angel an einem Tisch und diskutierten heftig mit Shotglass. Ich kam gerade rechtzeitig, um die Schlußbemerkung von Spirit zu hören.

»Die vier Salthis, die uns angriffen, als wir von der *Claw* starteten, waren kein Problem. Aber die Exeter an Nav 1 zu beschützen, war ein Höllenritt, vor allem als auch noch die zwei Jalthis dazukamen. Dank der Forschungen und Entwicklungen, die die Raptor mit einem außergewöhnlichen Verteidigungssystem ausgestattet hat, konnten wir unseren Hals retten.«

Angel fiel mit ein. »Die feindlichen Schiffe waren in voller Aktion, als wir ankamen, und durch unser geschicktes Ködern war es uns möglich, eine Wing mit drei Salthis herauszulocken. Wir hatten sie in wenigen Minuten erledigt, aber diese Jalthi mit ihren sechs Geschützen kämpfte wild. Spirit befahl mir anzugreifen, und ich weiß, daß sie die am besten gepanzerte Jalthi der ganzen Flotte war. Auch wenn ich sie unter vollen Beschuß nahm, war der Widerstand beeindruckend. Mein erster Schritt war, hinter die Exeter zu gehen und den ersten Feind anzugreifen, den ich sah. Ich nahm an, daß es besser sein würde aus größerer Entfernung anzugreifen, da die MDs der FGs bei größerer Entfernung jetzt effektiver als früher ist. Das Problem war nur, daß die NCs auf so weite Entfernung nicht wirkte, und bis ich mich genähert hatte, war meine Energie so heruntergegangen, daß ich nicht mehr einen verdammten Schuß abgeben konnte. Mit einem Laser gegen ein 16-cm-Schild zu feuern, ist wie mit Wattebällchen gegen einen Elefanten zu kämpfen. Wenn das Geschwader nur eine Jalthi mehr enthalten hätte, würde die Exeter jetzt der Vergangenheit angehören. Glücklicherweiese lernten wir unsere Lektion schnell. Benütze deine Abschußenergie erst, wenn du so nahe bist, daß du den feindlichen Piloten in seinem Cockpit sehen kannst«, bemerkte Spirit abschließend.

Tips und Zusammenfassung

1. Wenn Ihr von der *Tiger's Claw* abfliegt, greifen Euch vier Salthis an. Aus der Entfernung setzt Eure Laser ein, aus der Nähe die NCs.

2. Wenn Ihr die Exeter erreicht, beginnt damit, die Salthis zu provozieren, aber seid nicht zu sicher, daß sich alle feindlichen Schiffe von ihrem eigentlichen Objekt abwenden. Versucht, die drei Salthis möglich schnell zu zerstören, damit Ihr Euch ganz den Jalthis widmen könnt.

3. Die zwei Jalthis geben je sechs Schüsse auf Euch ab. Versucht, ihnen mit den Turbos zu entkommen. Setzt Eure FGs ein, aber nur aus der Nähe, um Eure Energie nicht unnötig zu strapazieren.

Gimle-System **Mission 4.2**

Wingman: Angel, Schiff: Rapier

Ich erlebte die größte Enttäuschung meiner Karriere. Bevor ich krank wurde, hatte Halcyon mir versichert, ich würde mit Angel in das Gimle-System fliegen. Und nun testete Mariko statt meiner den Prototyp der Rapier. Man stelle sich vor, 450 KPS. Mit einer Beschleunigung, die es ermöglichte, sechs G zu erreichen, eine LC mit großer Reichweite, ein NC, um in der näheren Umgebung wirkungsvoll kämpfen zu können und einer Manövrierfähigkeit, die der der Salthis nahe kam. Das war wirklich eine fantastische Maschine.

Sobald ich hörte, daß Omicron Wing von ihrer Patrouille zurückkam, rannte ich zur Bar, um auf die Rückkehr zu warten. Ich war nicht der einzige der diese Idee gehabt hatte und drängelte mich in den überfüllten Raum, um den Bericht aus erster Hand zu hören.

»Eine Rapier mit irgendeinem unserer anderen Schiffe zu vergleichen, ist wie ein Vergleich der ersten Hydrogen-Antriebe mit den Ionen-Antrieben, die wir heute benützen«, sagte Angel. »Nav 1 war frei, aber vier Dralthis versuchten uns 11.000 km vor Nav 2 aufzuhalten. Wir wissen alle, wie schnell und schwer zu fassen sie sind. Mit der Rapier konnten wir sie auch aus weiter Entfernung mit dem Laser angreifen und auf all ihre Manöver reagieren, als sie näher kamen. Ich schaltete auf die NCs um, und da ich sie mit 50 KPS verfolgen konnte, blieb ich ihnen einfach auf den Fersen und feuerte. Ein paar Schüsse und sie verschwanden im schwarzen Nichts des Alls. Spirit war genauso erfolgreich mit dem Einsatz der FGs.«

»Die beiden Gratha, auf die wir vor Nav 3 stießen, zeigten erst richtig, wie großartig die Rapier ist«, bemerkte Spirit. »Ich wich ihrem ersten Angriff aus und setzte dann meine Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeiten ein, um ihre Schilder abzuschießen. Aber Vorsicht ist trotz allem angebracht. Da die Höchstgeschwindigkeit um 100 KPS höher ist als die der Grathas, riskiert man Zusammenstöße mit dem Feind, wenn man nicht Obacht gibt. Als die Schilder der Grathas erst einmal geschwächt waren, machte ich Schluß mit einer Spillum IR und einer Pilum FF. Ich feuerte die Pilum sogar ab, obwohl Angel mir sehr nahe war. Ich wußte, die Rapier würde ihr helfen, der Rakete auszuweichen, sollte sie sich ihr nähern.«

Tips und Zusammenfassung

1. Nav 1 ist frei, aber vier Dralthis greifen an, bevor Ihr Nav 2 erreicht. Greift sie mit Euren Lasern an und schaltet dann auf FGs. Benützt Eure Fähigkeit zu manövrieren, um ihnen auf den Fersen zu bleiben.
2. Die Rapier ist so schnell, daß Ihr aufpassen müßt, eine Kollision mit den Gegnern zu vermeiden.
3. Wenn Ihr dem ersten Angriff der zwei Grathas ausweichen könnt, die Euch vor Nav 3 angreifen, versucht, ihre Schilder mit Euren NCs, Spiculums und Pilums zu schwächen.

Gimle-System **Mission 4.3**

Wingman: Angel, Schiff: Raptor

Captain Devereaux und Lt. Mariko waren nicht gerade erfreut, als der Prototyp der Rapier anderen Piloten zugeteilt wurde, vor allem nachdem sie ihren nächsten Auftrag erhalten hatten. Halcyon wollte, daß sie Nav 2 patrouillierten, und zwar mit der schweren Raptor.

Stunden später traf ich Spirit, die in der Bibliothek saß und halbherzig eine alte Ausgabe der »Global News« durchblätterte. Sie war in Gedanken versunken, aber ich setzte mich trotzdem zu ihr.

»Das war das erste Mal, daß ich dem Feind mein Heck gezeigt habe und abgehauen bin«, klagte sie. »Obwohl ich Dakhath besiegt und die Mission erfüllt habe, kommt es mir vor, als hätte ich versagt. Wir trafen auf neun Dralthis, die in zwei Wings flogen. Die erste erledigten wir mit Leichtigkeit. Aber dann bemerkte ich, daß Dakhath es darauf abgesehen hatte, mich fertig zu machen. Ich weiß, daß er bei seinem Ziel bleibt, bis es explodiert, und Angel hatte alle Hände voll mit den restlichen vier Dralthis zu tun. Dakhath liebt Raketen, und seine erste kam auf mich zu, als ich wendete, um ihn ins Visier zu nehmen. Ich startete die Turbos und glitt nach rechts weg, um eine Explosion zu vermeiden, konnte aber den ersten Schüssen aus seiner LC nicht entgehen. Meine Heckschilder waren sehr schwach. Ich konzentrierte mich so sehr auf Dakhath, daß ich die Dralthi hinter mir nicht bemerkte, bis mein Cockpit von einem Treffer erschüttert wurde. Mein Computer- und Kommunikations-System war beschädigt worden. Ich blieb in der Nähe von Dakhath und hoffte, meine Panzerung und meine Manöver würden mich am Leben halten, da auch die anderen Dralthis weiterhin angriffen.«

»Ich schwächte Dakhats Heckschild mit einer Javelin HS und schoß mit allen mir zu Verfügung stehenden Waffen auf ihn. Als er versuchte zu fliehen, stellte ich auf MDs um und sah Wrackstücke durch die Scheibe. Die andere Dralthi schoß sich auf mich ein, und mein Raketensystem wurde zerstört. Nur noch zwei weitere Schüsse aus der NC und Dakhat war endgültig erledigt. Ich weiß nicht, ob er absprang. Als ich Angel endlich zu Hilfe eilen konnte, befahl sie mir, in die Formation zurückzukehren und zur *Claw* zurückzufliegen. Ich mußte zustimmen. Wir waren einfach zu stark beschädigt worden. Ich habe außerdem gerade gehört, daß der Angriff auf den Kilrathi-Stützpunkt in Brimstone vereitelt worden ist«.

Tips und Zusammenfassung

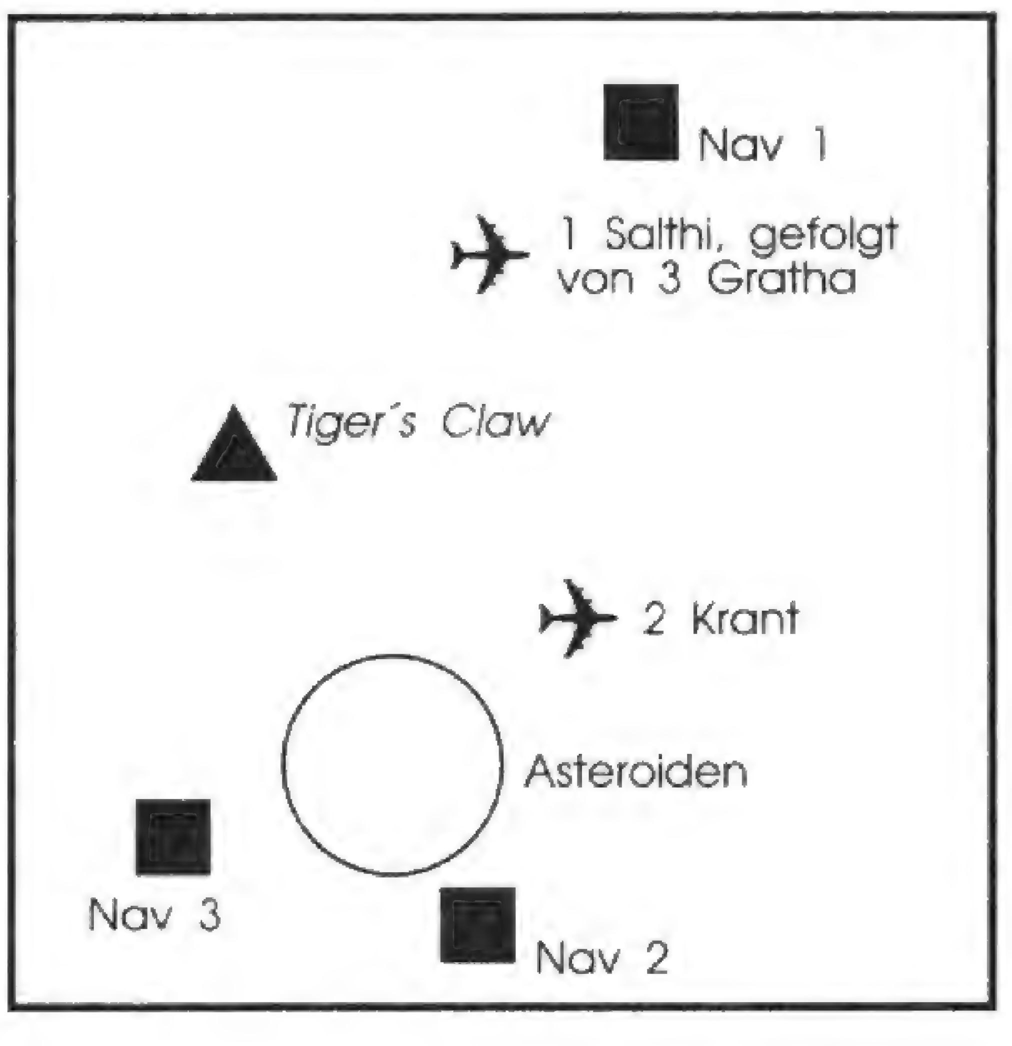
1. Neun Dralthis - in einer von ihnen ist Dakhath - greifen Euch in zwei Wings an. Wenn es Euch gelingt, Dakhath zu vernichten, kämpft weiter. Wenn Ihr stark beschädigt seid, dann fliegt zur *Claw* und berichtet Halcyon von den Gegnern.

2. Setzt kontinuierlich Turbo-Gleitmanöver ein, um den Lasern zu entgehen. Es ist schwierig, eine Dralthi mit einer Rakete auszuschalten, wenn Ihr vorher nicht schon die Schutzschilder geschwächt habt.

Brimstone-System **Mission 5.1**

Die zuckenden Mundwinkel des Colonels zeigten seine Sorgen und Ängste. Der mißlungene Sabotageakt gefährdete unsere Versorgung im Brimstone-System. Da er sich der Stärke der Kilrathis nicht sicher war, befahl er Alpha Wing, Erkundigungen einzuziehen. Dann ließ er die Bombe platzen.

»Maniac wird Ihr Wingman sein.« Das Gemurmel im Raum erstarb. Jeder im Raum wußte, wie ich über diesen aufgeblasenen Typen dachte, und außerdem war es meine erste Mission, die ich ohne einen Veteranen, der mich beaufsichtigen sollte, fliegen durfte. Ich wollte protestieren, besann mich dann jedoch eines Besseren, da mir klar wurde, daß ich zu kurze Zeit auf der *Claw* war, um mich bereits über einen Auftrag beschweren zu können. »Wieviele Schwierigkeiten wird er wohl machen?« dachte ich mir.



Wingman: Maniac, Schiff: Scimitar

Maniac erblickte den Feind 15.000 km vor Nav 1. Er setzte mich davon in Kenntnis, startete die Turbos und machte sich auf, eine einzelne Salthi anzugreifen, bevor ich noch etwas sagen konnte. »Bleib in der Formation!« schrie ich. Er kümmerte sich überhaupt nicht darum. *Keep formation*. Ich wurde hektisch, da ich wußte, daß der Colonel nicht wollte, daß wir angriffen, bis es unumgänglich wurde. »Auf keinen Fall, Lieutenant«, war seine einzige Antwort. Ich befahl ihm, zum Stützpunkt zurückzufliegen, wußte aber schon vorher, daß er sich einen Dreck darum scheren würde. Ich hätte Maniac gerne sich selbst überlassen, aber ich wußte, daß die Konföderation jedes Schiff brauchte – und jeden Piloten, egal wie undiszipliniert er war. Ich kippte nach rechts weg und flog auf Maniacs Ziel zu. Auf meinem Radar erschienen weitere Punkte. Ich ließ sie auf der linken Seite meines Bildschirmes und flog nach rechts. Ich ließ Maniac gegen die einzelne Salthi kämpfen und wandte mich der Wing hinter ihm zu. Gerade als ich bemerkte, daß es sich um drei Grathas handelte, jubelte Maniac und teilte mir mit, er hätte sein Ziel ausgelöscht.

Wenn ich an Bord einer Scimitar auf ein so schweres Kampfflugzeug wie die Gratha treffe, benötige ich die Waffenunterstützung meines Wingmans. » Wenn du jemals einen Befehl ausführen solltest, Maniac, dann bitte diesen«, betete ich.

Ich hängte mich hinter die Gratha und befahl Maniac anzugreifen. Überraschenderweise gehorchte er, und so hatten wir zwei MDs zur Verfügung. Ich startete eine Dart und sah mein Ziel ausweichen. Die Gratha war in der besten Position, um abgeschossen zu werden, und ich muß zugeben, daß Maniacs Schüsse sehr zielsicher waren. Das rechte VDU zeigte, daß die Schutzschilder des Feindes bereits außer Gefecht gesetzt waren, und nach meinem ersten Schuß stieg der Pilot aus.

Ich befahl Maniac BREAK AND ATTACK, da wir nun einer-gegen-einen waren. Wir flogen mit den Turbos und beschossen die Gratha, bis unsere MDs ihre Schutzschilder geschwächt hatten und unsere Javelin HS die Sache schließlich beendete. Ich war glücklich über unseren Erfolg, aber wütend auf Maniacs grundlosen Angriff. Wir hatten nur leichte Schäden erlitten, die aber groß genug waren, um den Rest unserer Mission zu gefährden.

Die beiden Krants kamen aus dem Nichts. Ich hatte sie nicht einmal gesehen, aber ich wußte, daß etwas nicht stimmte, als Maniac plötzlich die Formation verließ. Ich versuchte gar nicht erst, ihn aufzuhalten. Ich wußte, daß der Kampf sich zwischen unseren MDs und den Lasern der Krants abspielen würde. »Vermeide es, auf große Entfernung anzugreifen«, dachte ich, »so können wir unseren eigenen Schaden in Grenzen halten.« Das war aber nicht so gut, wie ich dachte. Ich war mir nicht sicher, daß wir überleben würden. Mein Alarm war zu hören, und ich war nahe dran, den Schleudersitz zu betätigen, aber nachdem ich meine Schäden noch einmal überblickt hatte, war ich sicher, noch ein paar Runden durchzustehen. Ich konzentrierte mich darauf, der Krant auf den Fersen zu bleiben und ihre Schutzschilder zu schwächen. Es war wie in einem dieser alten Filme über die Autorennen in Indianapolis, bei dem die Autos versuchen, sich gegenseitig zu überholen. Ich versuchte, immer in einer Entfernung von 100 m zu bleiben, so daß die Krant nicht einfach umdrehen konnte, um zurück zu schießen. Es funktionierte, und die erste Krant flog in tausend Stücke, als sie eine Javelin traf. Als Maniac und ich zusammen auf die zweite Krant schossen, dauerte auch dieser Kampf nicht lange.

Kaum waren wir zurück auf der Claw, stürtzte ich in Halcyons Büro und berichtete von Maniacs Mangel an Disziplin. Ich wollte, daß er wegen Mißachtung der Befehle vor das Kriegsgericht kam. Ich wollte ihn vom höchsten Galgen hängen sehen, wenn es irgendwo im All einen Galgen gab. »Ich würde Ihre Forderungen nur zu gerne erfüllen, aber wir brauchen jeden Piloten, selbst die eigenwilligsten«. sagte der Colonel.

Tips und Zusammenfassung

1. Während Eure Mission nur eine Beobachtungs-Mission sein sollte, provoziert Maniac eine Konfrontation, sobald eine einzelne Salthi 15.000 km vor Nav 1 auftaucht.

2. Drei Grathas folgen schnell und greifen an. Befehlt Maniac ATTACK MY TARGET und versucht, hinter die herannahende Wing zu gelangen. Bleibt ihnen nahe auf den Fersen und setzt Eure Turbos und MDs ein.

3. Zwischen Nav 1 und Nav 2 werdet Ihr von zwei Krants angegriffen. Sie sind Euch ebenbürtig. Schwächt ihre Schilder mit den MDs und feuert dann eine Javelin (von hinten) oder eine Dart ab.

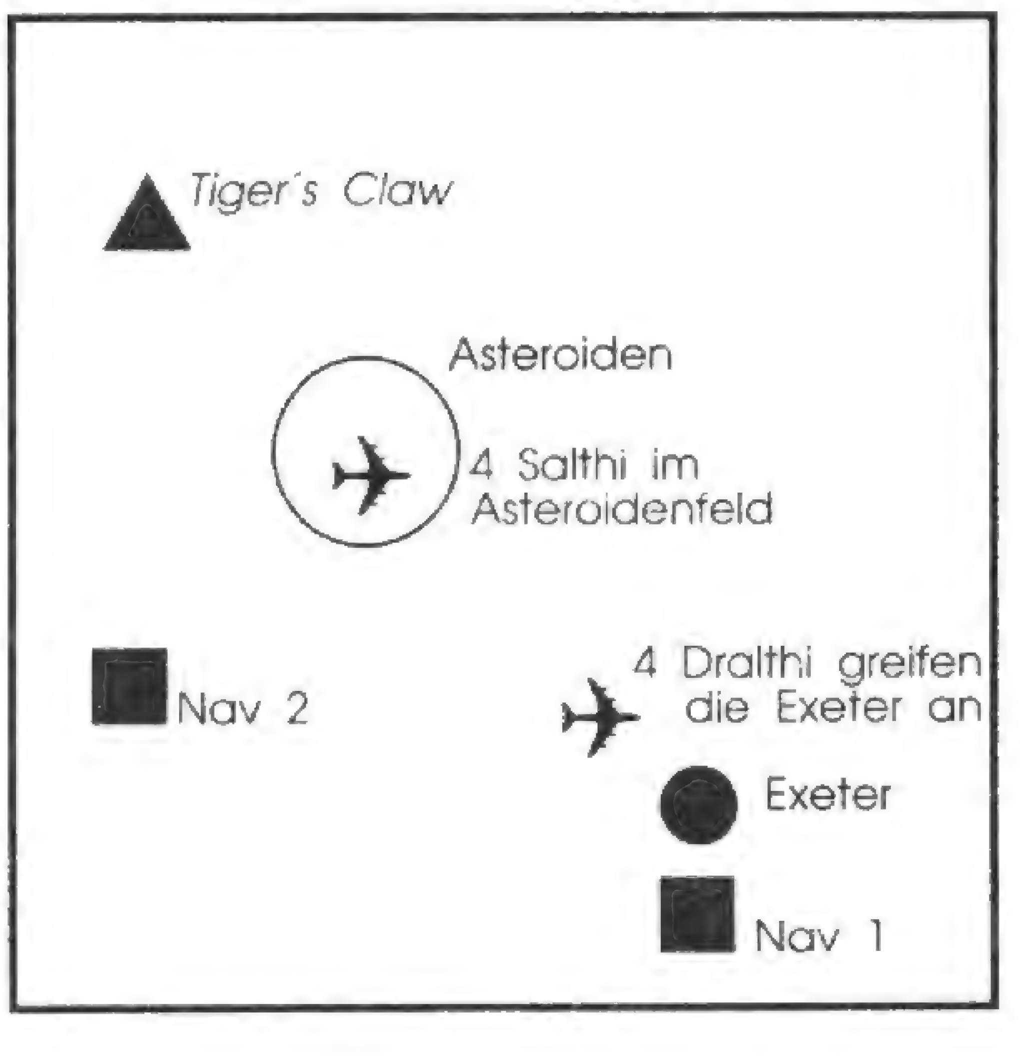
Brimstone-System — Mission 5.2

Ich wartete in der Nähe des Versammlungsraumes, um Maniac abzufangen, bevor Halcyon eintrat. Aber er fing mich ab. »Hallo, Bleichgesicht«, sagte er laut genug, daß jeder es hören konnte. »Versuch' heute, ein wenig aufmerksamer zu sein, ja? Gestern mußte ich Dich die ganze Zeit führen wie ein kleines Kind. Das wird mir allmählich zu langweilig.« Er sah mich nicht an, grinste in die Runde der Piloten, die sich langsam um uns sammelte. Er versuchte, mich zu reizen und schaffte es auch. »Du kannst niemanden für dumm verkaufen, Maniac«, sagte ich. »Du hast Dich gestern meinen Befehlen widersetzt und hast dadurch die ganze Mission und mich gefährdet. Du kannst wirklich gut fliegen, aber im ganzen Killer-Bee-Geschwader gibt es nicht einen Piloten, der mit Dir fliegen möchte.« »Mein Gott, Bleichgesicht. Ich habe doch nur gescherzt«, klagte er. »Nimm das doch nicht gleich persönlich.«

Halcyon traf ein und beendete das Gespräch. »Wir bereiten uns auf einen Großangriff auf den Stützpunkt der Kilrathis vor«, teilte er mit. »HQ sendet uns extra Kriegsschiffe, und wir werden sie zur *Tiger's Claw* zum Treffen zurückbegleiten.«

Maniac und ich sollten Scimitars fliegen und bei Nav 1 auf einen Exeter-Zerstörer treffen. Wir würden über Nav 2 zurückkommen, um die großen Asteroidenfelder zu umfliegen. Ich hoffte nur, Maniac hätte seine Lektion gelernt. Wir befanden uns 38.000 km vor Nav 1, als wir auf die ersten Asteroiden trafen. Wir gingen auf 250 KPS und bereiteten uns auf einen langsamen Slalomflug vor. »Das fehlte gerade noch, um diesen Tag noch mieser zu machen«, dachte ich. Und es sollte sich auch nicht bessern.

Maniac erblickte die Salthis, während wir uns noch bemühten, die Felsen zu umfliegen. Ich befahl Maniac anzugreifen, auch wenn das wahrscheinlich nicht nötig gewesen wäre, und wandte meine Aufmerksamkeit wieder dem Feind zu. »Einen Nahkampf zwischen Felsen auszuführen, würde ich im Simulator vorziehen«, murmelte ich. Ich bekämpfte meinen Instinkt, schneller zu fliegen, und arbeitete mich nach rechts durch. Ich flog mit 150 und rollte nach links, als ich den ersten Blitz aus den Waffen der Salthis sah. Ich startete die Turbos, um dem Schuß zu entgehen. Dann bremste ich voll ab, glitt nach links, visierte das führende Kampfflugzeug an und schoß eine Dart ab. Ich ging wieder auf 150. Es zahlt sich nicht aus, zu lange still zu stehen.



Wingman: Maniac, Schiff: Scimitar

Die Rakete verfehlte ihr Ziel, aber zumindest zersplitterte sie die Formation der Gegner. Ich ging auf 250 KPS und zielte auf die nächste Salthi. Ich wollte sie in dem Durcheinander nicht verlieren, also visierte ich sie an und schoß zweimal auf

sie. Der Schlüssel zu einem Nahkampf in einem Asteroidenfeld war, die Ruhe zu behalten. Es ging zwar nur sehr langsam, aber durch den Abschuß ihrer Schutzschilder schafften wir es schließlich, zwei von ihnen zu vernichten. Die übrigen erlagen unseren MDs. Wir schossen erst, als unsere Energie am stärksten war und hielten uns fern von ihren Geschossen.

Wir befanden uns bereits in der Nähe von Nav 1, als die Dralthis auftauchten, die direkt auf uns zukamen. Wir flogen Höchstgeschwindigkeit, aber bis wir eingreifen konnten, hatten sie bereits begonnen, den Zerstörer anzugreifen. Ich gab meine Angriffsbefehle durch und griff dann das Schiff an, das sich am nächsten bei unserem Hauptschiff befand.

Es war ein Glück, daß wir uns wieder im freien Raum befanden, und ich konnte die Vorteile, die ich durch die MDs hatte, voll zur Geltung bringen. Als die Dralthi wendete und flüchten wollte, ließ ich nicht mehr von ihr ab und feuerte drauflos. Ich erwischte sie sofort. Ich provozierte die Piloten sämtlicher Schiffe, und bis auf einen kehrten alle um, um mich anzugreifen. Ich hängte mich an den einzigen, der mich nicht angegriffen hatte und befahl Maniac ATTACK MY TARGET. Er war sofort da, und alles lief, wie ich es mir vorgestellt hatte. Während alle anderen versuchten, uns von hinten anzugreifen, zerstörten Maniac und ich zusammen das feindliche Schiff, das unser Hauptschiff weiterhin angriff.

Unser Flug ging weiter zu Nav 1, und wir gingen auf 100 KPS zurück, was der Geschwindigkeit des Zerstörers entsprach. Es war eine langsame und ungestörte Reise zurück zur *Tiger's Claw*.

Diesmal war ich regelrecht begeistert über das Verhalten von Maniac. Er hatte meine Befehle befolgt, das Geschwader beschützt und eine ganze Menge übler Typen erledigt. Ich erzählte es Maniac, als wir uns auf dem Weg zum Rapport beim Colonel befanden. »Hast Du da draußen mit mir gesprochen? Ich habe einfach auf das erstbeste Ziel geschossen, das sich mir bot.« Ich weiß bis heute noch nicht, ob er mich auf den Arm nahm oder nicht.

Tips und Zusammenfassung

1. Vier Salthis erscheinen in einem Asteroidenfeld vor Nav 1. Bewahrt die Ruhe, haltet Eure Geschwindigkeit bei 250 KPS oder weniger und setzt Eure HS-Raketen ein.
2. Vier Dralthis greifen die Exeter an. Provoziert sie, um sie von ihr abzulenken, und folgt schließlich denen, die sich nicht abwenden. Das ist die beste Art, die Exeter zu beschützen.
3. Vergewissert Euch, daß Ihr alle Nav-Punkte abgeflogen seid.
4. Geht auf 100 KPS und eskortiert die Exeter zurück zum Trägerschiff.

Brimstone-System — Mission 5.3

Maniac und ich waren auf dem Weg zu Nav 1, um eine Dorkir und ihre Eskorte zu zerstören. Die Schiffe der Konföderation bemühten sich gerade, den Stützpunkt der Kilrathi im Brimstone-System dem Erdboden gleich zu machen, und es war unerläßlich, alle Frachter, die den Kilrathis Nachschub bringen sollten, zu vernichten.

Ich dachte über Icemans Rat nach, sie von hinten zu überraschen, und auch über Bossmans Tip, zuerst all ihre Begleitschiffe zu vernichten. Ich machte mir außerdem gerade Sorgen über die Tatsache, daß Maniac mit mir flog, als er auch schon meldete, daß zwei gegnerische Schiffe in Sicht waren. »Wie konnte Intel diese Flieger übersehen haben«, dachte ich mir, »wir sind noch nicht einmal in der Nähe der Dorkir.« Tatsächlich befanden wir uns noch 42.000 km vom Hauptschiff entfernt. Ich war überzeugt, daß es sich bei diesen Fliegern nicht um Begleitschiffe handelte. Es war Pech , daß sie gerade auf uns gestoßen waren.

Es waren Jalthis mit einer Menge Waffen. Wir sahen uns auf einmal sechs NCs und sechs LCs gegenüber. BREAK AND ATTACK, befahl ich Maniac. Ich selber beschleunigte auf 360 KPS und ließ meinen Daumen auf dem Turbo-Starter. Ich wußte, daß wir uns von ihren Waffen entfernt halten und hinter sie gelangen mußten. Die ersten Schüsse wurden auf mich abgefeuert und es kam mir vor, als würde ein ganzes Jalthi-Geschwader angreifen.

Ich startete die Turbos, rollte nach rechts und wendete dann scharf nach links. Das war der schnellste Weg, über sie zu gelangen. Ich wendete dann nach rechts und kollidierte fast mit dem feindlichen Schiff. Ich benahm mich wie ein Jockey, der um seine Position kämpfte, und wäre fast noch zwei weitere Male mit feindlichen Schiffen zusammengestoßen. Dann entdeckte ich endlich eine Gleichmäßigkeit in ihren Bewegungen: Ich bremste ab, wenn sie versuchten, mich von der Seite zu erreichen und startete die Turbos, um sie zu verfolgen, wenn sie davonrasten. Das wirkte. Maniac holte einen von ihnen mit den MDs herunter, während ich es auf ihre Schilder abgesehen hatte, damit ihre Panzerung schwächte und den letzten Feind mit einer Javelin zerstörte. Raketen alleine hätten nichts bewirkt; es war wirklich notwendig gewesen, das gesamte Waffenarsenal, das uns zur Verfügung stand, einzusetzen.



Wingman: Maniac, Schiff: Scimitar

Als wir die Dorkir erreichten, erkannten wir, daß sie von vier Krants beschützt wurde. Ich befahl Maniac ATTACK MY TARGET, als sich die vier feindlichen Schiffe uns zuwandten, und tat dann dasselbe. Da ihre schwächsten Stellen an der Seite waren, wußte ich, daß ich mich durch Gleiten mit den Turbos in eine

Position bringen konnte, von der aus ich in der Lage wäre, mehr als nur einem feindlichen Schiff Schaden zuzufügen. Wenn Maniac sich auf das führende Schiff konzentrierte, hätte ich die Gelegenheit, das gesamte übrige Geschwader von hinten anzugreifen. Als nur noch 3000 m uns trennten, ging ich auf 20 Grad links und zündete die Turbos. Bei 1500 m wendete ich hart rechts und befand mich dann direkt vor dem führenden Schiff. Während ich glitt, zielte ich und feuerte, bis meine Energie verbraucht war. Ich wußte, daß ich mehr als einmal getroffen hatte. Aber wieviele Schiffe ich wirklich erwischt hatte, wußte ich nicht. Als sie rechts an mir vorbeirasten, startete ich wieder die Turbos und folgte ihnen.

Maniac hatte jetzt mit dem führenden Schiff zu tun, so daß ich mich den anderen widmen konnte. Über die Dorkir hatte ich noch nicht einmal nachgedacht. Die hinterste Krant wendete, um mich kopfüber anzugreifen, aber eine Rakete zerstörte ihr Bug-Schild, bevor sie ihr Vorhaben durchführen konnte. Es war Khajja. Sechs Schüsse aus den MDs machten ihm den Garaus. Maniac gab mir durch, daß er seinen Gegner erledigt hatte, und ich befahl ihm zurückzukommen, so daß wir es gemeinsam mit den beiden letzten Krants aufnehmen konnten.

Mein Schiff hatte einigen Schaden erlitten, bevor wir endlich auch den letzten der Eskorte vernichten konnten. Ich wendete, um die Dorkir von hinten anzugreifen. Bei 2000 m feuerte ich meine letzte Dart DF ab und stoppte, um meine Position zu behalten. Sobald die Dart getroffen hatte, beschleunigte ich wieder und feuerte drauflos, sobald ich bei 1500 m war. Bei 1000 m startete ich die Turbos und rollte nach rechts weg, um den Lasern aus dem Geschützturm zu entgehen. Nachdem ich das Manöver zwei weitere Male wiederholt hatte, umkreiste die Dorkir in Form von Tausenden von Metall- und Thyriliumstückchen schließlich die Vega.

Wir hatten unsere Mission erfüllt, und ich war stolz. Zwei Jalthis, vier Krants und die Dorkir waren die härteste Konfrontation gewesen, die ich bis jetzt erlebt hatte. Zwei weitere Krants versuchten, uns auf dem Weg zur *Tiger's Claw* aufzuhalten, aber unsere Schiffe waren soweit wieder in Ordnung und unsere Energie war wieder aufgeladen. Es war kein großer Kampf, auch wenn Maniac einen Schaden an seinem Computersystem meldete, noch bevor er beendet war. Ich war bereit, Brimstone zu verlassen.

Tips und Zusammenfassung

1. Zwei Jalthis greifen 42.000 km vor Nav 1 an. BREAK AND ATTACK, damit Ihr sicher geht, dem ersten Angriff der schweren Jäger zu entgehen. Kontrolliert Eure Geschwindigkeit, um Kollisionen zu vermeiden. Jalthis erreichen höchstens 280 KPS.

2. Vier Krants, Khajja eingeschlossen, eskortieren eine Dorkir. Verlaßt Euch nicht allein auf Eure Raketen. Benützt auch Eure NCs.

3. Es ist einfach, die Dorkir zu erledigen, wenn Ihr sie von hinten treffen könnt.

Cheng-Du-System **Mission 6.1**

Ich war für keine der Missionen im Cheng-Du-System eingesetzt worden. Halcyon hatte mich zum HQ gesandt, um dort ein paar neue Piloten zu trainieren. Als ich wieder zurück war, sah ich die Berichte der Piloten durch, die während der Zeit geflogen waren, als ich weg war.

Piloten: Major James Taggart, Wingleader
Captain Jeanette Devereaux

Schiff: Hornet



Wingman: Angel, Schiff: Hornet

Mission: Hornet *Valkyrie* wird von einer Krant verfolgt. Der Computer der Hornet hat wichtige Informationen über die Position einer Ralari gespeichert. Treffen mit der Hornet und Begleitflug zurück zur *Tiger's Claw*.

Zusammenfassung: Beim Treffen auf die *Valkyrie* greifen vier Krants an. Alle feindlichen Piloten werden provoziert. Drei von ihnen reagieren wie erwartet und greifen uns an. Der vierte greift weiterhin die *Valkyrie* an. Befehl: ATTACK MY TARGET. Zum Schutz der *Valkyrie* zurückgekehrt.

Devereaux kommt von rechts, ich fliege direkt auf den Feind zu und feuere. Ignoriere die bedrohliche Annäherung der drei nachfolgenden Krants; das Ziel wird durch Laserbeschuß vernichtet.

Kommando nun: BREAK AND ATTACK, um den Rest der Krants zu zerstören. Sie beginnen zu flüchten. Schilder der letzten Krants mit Laser geschwächt; ein Ziel mit Spiculum IR-Raketen abgeschossen. Die letzten beiden Krants lassen wir entkommen.

In Position hinter *Valkyrie* gegangen und sie per Autopilot zur *Tiger's Claw* zurückgeleitet. Mission erfüllt.

Cheng-Du-System

Mission 6.2

Piloten: Major James Taggart, Wingleader
Captain Jeannette Devereaux

Schiff: Hornet



Wingman: Angel, Schiff: Hornet

Mission: Ein Transport der Konföderation ist auf dem Weg zum Ymir-System. Begleiten der Exeter zu Nav 1 und warten auf Abflug. Rückflug zur *Tiger's Claw*. Achtung: Kilrathi sollen sich in diesem Gebiet aufhalten.

Zusammenfassung: Position hinter Exeter eingenommen und Geschwindigkeit auf 100 KPS eingestellt, was der Reisegeschwindigkeit des Zerstörers entspricht. 6000 km vor Nav 1 auf großes Asteroidenfeld gestoßen. Geschwindigkeit beibehalten, aber weiter rechts an Nav vorbei, um die größten Gesteinsansammlungen zu vermeiden.

Vier Dralthis greifen an, als wir uns dem Sprungpunkt nähern. Dakhat führt diese Gruppe. Dakhat anvisiert und Devereaux befohlen: BREAK AND ATTACK.

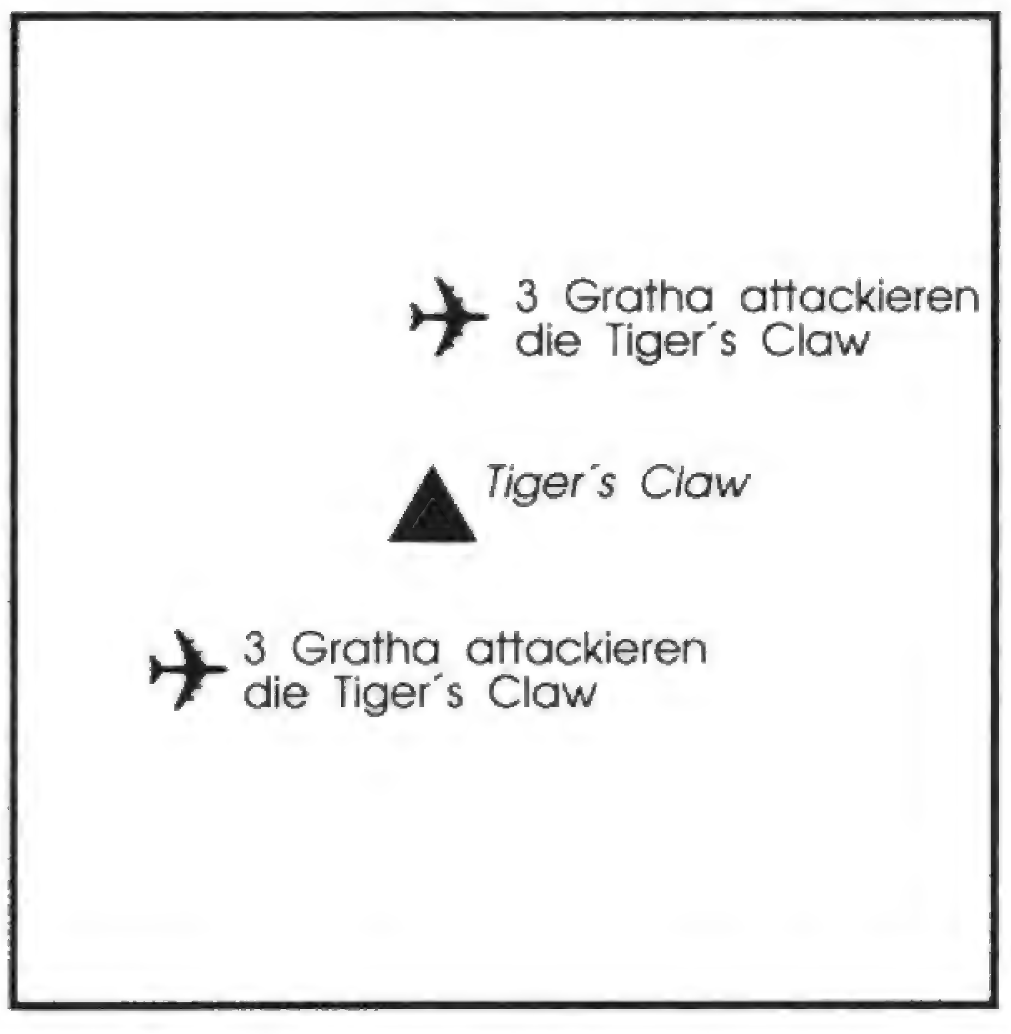
Dakhat versucht, mich vom Exeter wegzulocken, daher geselle ich mich zum Captain. Nach vier Schüssen auf die Seitenpanzerung einer Dralthi kann ich ihn schließlich mit einer Dart außer Gefecht setzen. Start der Turbos. Beim Angriff von hinten gelingt es uns, zwei weitere Dralthis mit unseren Laserkanonen abzuschießen. Dakhat kommt zurück, erkennt jedoch, daß nun zwei auf ihn warten. Er versucht zu fliehen, aber dank unserer Turbos gelingt es uns, ihm auf den Fersen zu bleiben und ihn ebenfalls mit unseren LCs abzuschießen. Der Sprung der Exeter verläuft erfolgreich.

Auf dem Weg zum Trägerschiff greifen uns fünf Salthis an, aber die Piloten waren nicht sehr geschickt. Wir konnten zwei von ihnen mit unseren HS-Raketen und drei mit unseren LCs außer Gefecht setzen.

Cheng-Du-System **Mission 6.3**

Piloten: Major James Taggert, Wingleader
Capitain Jeanette Devereaux

Schiff: Hornet



Wingman: Angel, Schiff: Hornet

Mission: Roter Alarm. Sechs Grathas befinden sich auf dem Weg zur *Tiger's Claw*. Zwei Wings brechen sofort auf, um den Träger gegen einen plötzlichen Angriff zu schützen.

Zusammenfassung: Sofort nach dem Abflug erscheinen zwei Wings, die auf den Träger zufliegen. Wir fliegen mit 420 KPS und bleiben in Formation, bis wir uns in Reichweite befinden. Wir rollen um 90 Grad und greifen an, wobei wir unsere Turbos benützen.

Nach dem Angriffs-Befehl gleite ich mit dem Turbo nach rechts und lasse meinen Laser arbeiten. Ich verfehle das führende Schiff, aber die letze Gratha verliert Teile. Mit Hilfe des Turbos setze ich mich hinter sie und schieße sie mit meinem Laser ab.

Die zweite Wing der Kilrathis nähert sich dem Träger, daher wenden wir und versuchen, ein Ziel in das Visier zu bekommen. Wir beleidigen die Gegner und versuchen, sie in einen Nahkampf zu verwickeln. Zwei kommen tatsächlich hervor. Wir treffen sie schwer mit unserem Laser. Ich feuere eine Dart ab; als der Pilot versucht auszuweichen, treffe ich mit meinen Geschützen. Er versucht zu flüchten, aber ich folge ihm und erwische ihn endgültig mit einer Javelin HS.

Dieselbe Taktik hat ein weiteres Mal Erfolg, Angel meldet nach langem Kampf schließlich einen Abschuß. Ich befehle ihr, mein Ziel anzugreifen, und wir holen uns, nur mit Turbos und LCs, auch die letzten beiden Grathas. Manchmal wünsche ich mir, unsere Schiffe wären mit mehr Raketen bestückt.

Zwischen den Missionen

Es war unsere erste Pause während einer Zeit fast kontinuierlicher Kämpfe. Während die *Tiger's Claw* neue Vorräte bunkerte, spielten die meisten Piloten an ihren Trainings-Simulatoren, tranken in der Bar oder schliefen. Sie wußten, daß diese geruhsame Zeit bald genug wieder vorbei sein würde. Ich schlief die meiste Zeit.

Wenn ich ausnahmsweise einmal nicht schlief, verbrachte ich meine Zeit zumeist in der Bücherei. Hier fing mich eines Tages Major Taggart ab. »Wir müssen miteinander sprechen. Ich weiß, daß Sie nicht gerade mit ihm befreundet sind, aber sie kennen Maniac besser als irgendjemand anders in der Flotte. Sie haben die Akademie zusammen mit ihm besucht.« Paladin hielt inne und schien zu überlegen, was er als nächstes sagen sollte. Ich glaube, ich wußte bereits, was kommen würde. »Es ist noch nie etwas geschehen, aber wir alle haben Angst, mit Maniac zu fliegen. Er fliegt wie ein As, aber er weiß nicht, was es bedeutet, Wingman zu sein. Wir haben einen Bericht über ihn bei Colonel Halcyon in Betracht gezogen. Es wäre uns recht, wenn Sie zuvor noch einmal mit ihm sprechen würden.« Das war alles was er wollte. Nach den letzten zwei Missionen, die ich mit ihm geflogen war, war ich der Meinung, er hätte sein Verhalten wieder gut gemacht. »Ich werde es versuchen, Major, aber ich garantiere für nichts. Nach allem, was wir zusammen durchgemacht haben, vertragen wir uns jetzt ganz gut«, erklärte ich. Ich fand Maniac an der Bar, im Kreis einiger Techniker, denen er Geschichten erzählte. Er stimmte einem späteren Treffen zu.

»Also, es gibt nur eine Möglichkeit, es Dir zu sagen, Maniac. Alle übrigen Piloten wollen, daß Du abgesetzt wirst und sind bereit, zu Halcyon zu gehen. Und ich muß ihnen zustimmen: Du bist unzuverlässig und untragbar. Man hat mich gebeten, mit Dir zu sprechen, und dieses Gespräch ist Deine letzte Chance«, bemerkte ich.

»Verdammt, Du brauchst doch nicht um den heißen Brei herumreden. Sag mir, wie es wirklich steht.« Maniac grinste. »Es tut mir leid, ich wollte mir nur ein bißchen Luft machen. Aber ernsthaft, haben sie das gesagt? Ich weiß, ich bin ein paarmal auf eigene Faust losgeflogen, aber wir haben jede Mission ausgeführt, und noch nie ist ein Wingleader verletzt worden. Sag ihnen, ich habe verstanden, ja? Ich könnte es nicht ertragen, im Raumschiffträger zu sitzen, während alle anderen fliegen. Ich werde mich ändern, Mann. Du wirst schon sehen. Ich werde der beste Wingman der ganzen Flotte werden, einer wie aus dem Buch. Ich möchte nur noch eine Chance bekommen.«

Ich schämte mich geradezu für ihn. Ich sagte Maniac, ich würde Iceman bitten, ihm noch eine Chance zu geben und daß er sie besser nicht verspielen sollte.

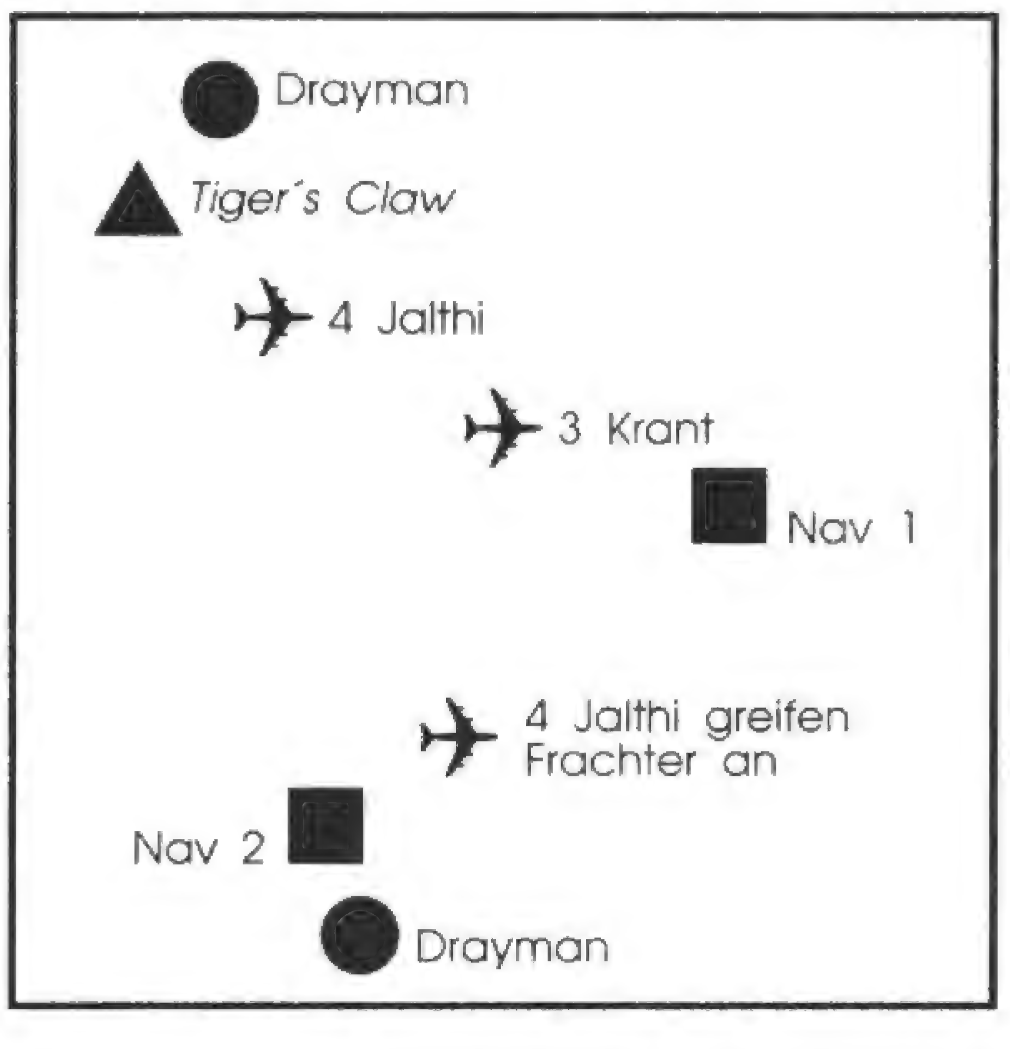
Dakota-System — Mission 7.1

Ich freute mich darauf, mit Captain Khumalo in einer Raptor zu fliegen. Er war als Wingleader nicht so bekannt, aber er hatte einen glänzenden Ruf als Wingman. Er war zuverlässig, immer am richtigen Ort, und er machte niemals Denkfehler.

Wir begleiteten einen Frachter mit Medikamenten an Bord. Es handelte sich um einen neuen Impfstoff gegen die Watson-Krankheit, der in die Fargo-Kolonie gebracht werden sollte. Wir sollten die Drayman bis zur Abflugrampe begleiten und auf dem Rückweg zur *Tiger's Claw* einem weiteren Frachter Deckung geben.

Wir waren gerade in Position hinter der Drayman gegangen und hatten unsere Geschwindigkeit auf 100 KPS gedrosselt, als Knight sie erblickte. Es waren vier Jalthis. Ich fühlte, wie meine Nackenhaare sich sträubten. Ich befahl Knight ATTACK MY TARGET und wir beschleunigten sofort.

Sie kamen direkt auf uns zu, ich rollte nach links und hielt mich bereit, die Turbos zu starten, um über sie zu gleiten. Sobald ich ihre Laser erblickte, feuerte ich zwei schnelle Schüsse aus meinen MDs ab und stellte dann sofort auf NCs um. Ich startete die Turbos und kippte nach links weg. Ich glitt zu stark und gelangte nicht in die richtige Position, um zu feuern, als sie sich direkt unter mir befanden. Ich beschleunigte wieder, rollte und glitt nach rechts, um die Verfolgung aufzunehmen. Knight feuerte zuerst und verpaßte der Jalthi einen Treffer. Ich folgte mit zwei guten Schüssen aus den NGs und erwischte sie schließlich mit zwei weiteren Schüssen, als sie wendete. Für diese Jalthi war bereits alles vorbei. Jetzt wurde es erst richtig verrückt.



Wingman: Knight, Schiff: Raptor

Mir war eine Jalthi auf den Fersen. und es sah ganz danach aus, als wäre mit meinen Abwehrschildern etwas nicht mehr in Ordnung. Ich warf eine Mine ab, startete die Turbos und befahl Knight anzugreifen. Dann wendete ich so weit nach rechts, wie es mir möglich war und schaute mich nach der Drayman um. Sie war unter Beschuß. Knight kam von rechts dazu, ich brach nach links aus und begann, den Katzen die schlimmsten Beleidigungen, die mir einfielen, an den Kopf zu werfen. Ich beobachtete, wie Knight einer Rakete auswich und dann an seinen Platz zurückkehrte.

Sie waren noch relativ weit entfernt, aber ich feuerte trotzdem eine Dart auf sie ab, um sie zu warnen. »Selbst wenn ich nicht treffen sollte, werden sie endlich auf mich aufmerksam«, dachte ich mir.

Ich flog mit vollen Turbos, als ich auf die drei Jalthis zuraste und dabei fast auf der Drayman zersplittert wäre. Es war sehr knapp, gab mir aber ein wenig Deckung, als ich um das große Schiff herumflog und schließlich eine Jalthi erwischte, die von der anderen Seite kam. Ich feuerte aus allen Rohren und mit voller Energie. Sie versuchte zu entkommen, aber sobald meine Energie sich wieder vollkommen aufgeladen hatte, war ich bereit und sie verloren. Die beiden anderen waren auch schon im Begriff zu flüchten, als ich dazukam. Die Drayman war noch auf ihrem Kurs.

Der Sprungpunkt war weniger als 7500 km entfernt, als die Krants beschlossen, uns den Tag zu versauen. Sie waren schon sehr nahe, als wir sie bemerkten, und wir griffen sofort an. Ich feuerte aus allen mir zur Verfügung stehenden Waffen und konzentrierte mich darauf, aus jedem Schuß einen Treffer zu machen.

Eine von ihnen überschlug sich, bevor sie explodierte, nachdem ich sie mit vier Schüssen hintereinander getroffen und dann noch eine Spiculum IR auf sie abgefeuert hatte. Knight rief um Hilfe, und so raste ich zu ihm, immer einer Krant auf den Fersen. Ich sah das feindliche Flugzeug, das Knight angriff, und änderte meinen Kurs, um sie von hinten anzugreifen. Die Krant hinter mir zielte auf mich, und ich startete die Turbos und machte eine Vierteldrehung nach links, um ins Gleiten zu kommen. Ich stellte auf NCs und feuerte, als ich mich der Krant hinter Knight näherte. Ich traf sie zwei oder drei Mal und bemerkte, anhand meiner rechten VDU, daß sie leicht beschädigt war. Eine schnelle Wende und eine Javelin, und auch sie war erledigt. Ich befahl Knight, mein Ziel anzugreifen, als er sich auch schon auf dem Weg dazu befand. Zwei Raketen und drei weitere Treffer, und es war zerstört. Die Drayman war bereits gesprungen, während wir noch kämpften.

Vier weitere Jalthis fingen uns ab, als wir zu Nav 2 zurückflogen. Wir blieben in der Nähe der zweiten Drayman, provozierten und kämpften einen sauberen Kampf. Wir setzten unsere Waffen mit viel Geduld ein, warteten, bis wir in der richtigen Position waren und schossen dann aus allen Rohren. Ich erledigte sogar eine mit den MDs, als sie noch 3000 m entfernt war. Reine Glücksache, glaube ich.

Ich hatte wirklich Glück gehabt. Erst als ich zurück im Hangar war, wurde mir klar, wie oft ich getroffen worden war, ohne daß ein wichtiges Gerät oder System beschädigt worden war. Aber trotzdem, die Techniker würden diese Nacht zu arbeiten haben.

Tips und Zusammenfassung:

1. Keine hohe Geschwindigkeit fliegen, um bei der Drayman zu bleiben. Um dem ersten Angriff der Jalthis zu entgehen, setzt Gleitmanöver ein. Von hinten mit FGs oder NCs angreifen. Spart Energie, greift erst aus der Nähe an.

2. Die drei Krants können besiegt werden, indem Ihr Kanonen einsetzt, um ihre Schilder zu schwächen. Für den Endschlag setzt Raketen ein. Bleibt bei der Drayman!

3. Vier Jalthis lassen sich durch Eure Provokationen von der Drayman weglocken. Vermeidet einen Frontalangriff.

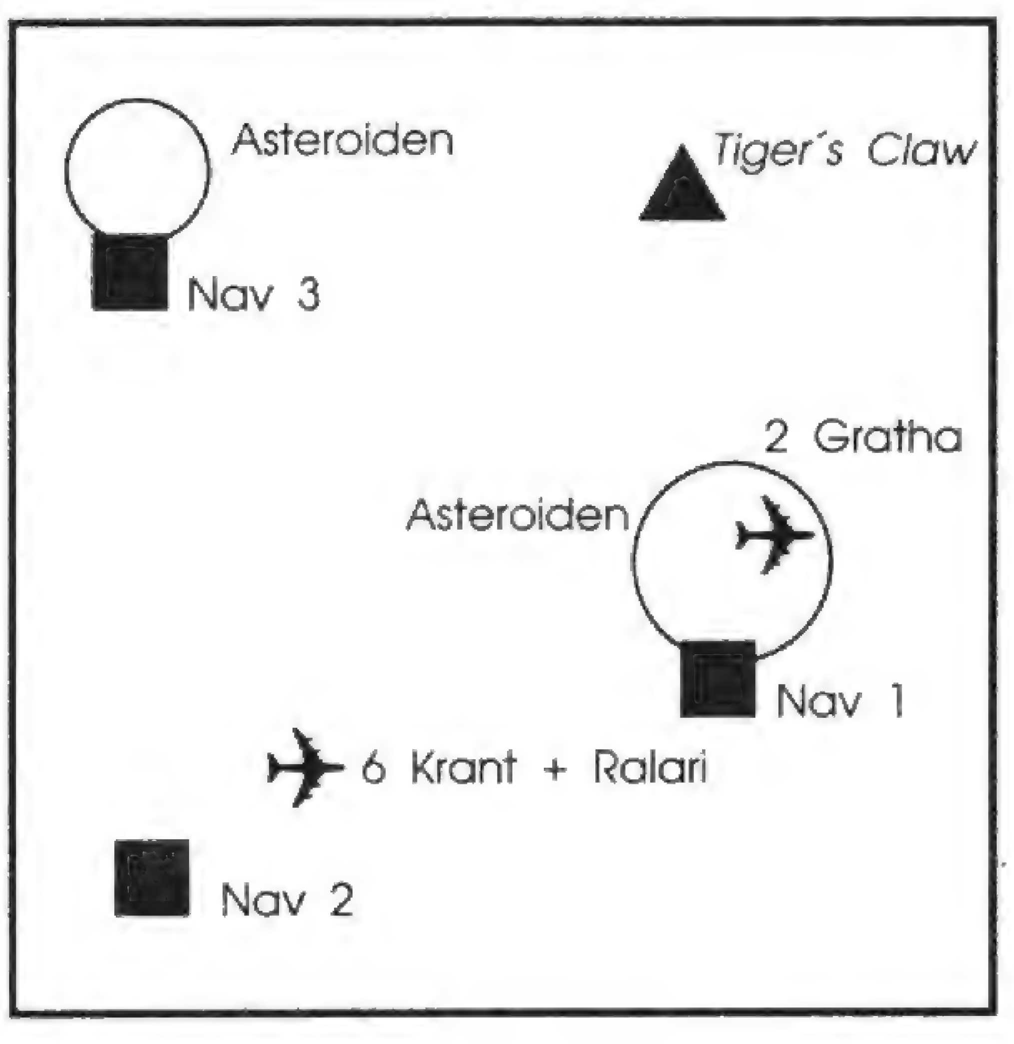
Dakota-System — Mission 7.2

Das war eine Misson nach meinem Geschmack. Eine Drei-Punkte-Patrouille fliegen und dann zurück zur *Tiger's Claw*. Halcyon hatte nichts von nicht angreifen gesagt, aber auch nichts gegenteiliges. Ich hatte keine Lust auf Ärger und wünschte mir, wir würden die schnellen Hornets fliegen und nicht die schweren Raptors.

Knight und ich befanden uns nicht weit entfernt von Nav 1, als wir auf den Asteroiden-Gürtel trafen und sofort auf 250 KPS gingen. »Es sieht so aus, als würde es ein langer Tag werden, Captain. KEEP FORMATION«, rief ich. Wir tasteten uns gerade durch die Felsbrocken, als Khumalo die zwei Grathas auf dem Bildschirm sichtete. Sie kamen auf uns zu. Knight wollte angreifen, aber ich hoffte, ein Kampf bliebe uns erspart. Das war nicht der Fall.

Die erste Gratha startete eine Rakete und kam geradewegs auf uns zu. Ich befahl Knight BREAK AND ATTACK, da ich ihm ein wenig Spielraum lassen wollte, denn wir befanden uns noch immer mitten im Asteroidenfeld. Ich stellte um auf die starken NCs und wich nach rechts aus, da ein Asteroid mir in die Quere kam. Die Grathas waren schneller als wir, und diesen Umstand wollten sie sich zunutze machen. Während ich die Asteroiden, die mir den Weg versperrten, normalerweise mit meinen Waffen in die Luft sprengen würde statt sie zu umfliegen, sparte ich diesmal meine Energie auf. »Ruhe behalten ist der Schlüssel zu diesem Kampf«, sagte ich mir.

In diesem dichten Asteroidenfeld konnte ich meine Turbos nicht effektiv genug einsetzen, aber während des Nahkampfes startete ich sie doch manchmal, um Schub zu bekommen. Aber ich ging immer wieder zurück auf 250 KPS. Knight war vertieft in seinen eigenen Kampf mit einem Kilrathi, aber ich hatte bereits einigen Schaden erlitten. Mir wurde eine kleine Pause gegönnt, als eine Gratha vor mir meinen Weg kreuzte und sich Knight zuwandte. Sie hatte wahrscheinlich gedacht, ich sei bereits erledigt, aber ich verfolgte sie mit meinen NCs und nahm sie schließlich mit einer Javelin HS ins Visier. Irgendwie schaffte es die Rakete, an all den Asteroiden vorbeizukommen und am Heck der Gratha zu explodieren. Das langte fast, um sie außer Gefecht zu setzen. Ein weiterer Schuß aus meinen NCs und sie war erledigt. Währenddessen beobachtete ich Knight, der seinen Gegner in das Asteroidenfeld lockte und ihm den Garaus machte, ohne einen einzigen Schuß abzufeuern. In ihrer Panik war die Gratha mit einem riesigen Asteroiden zusammengestoßen. Wir ließen das Asteroidenfeld hinter uns und gelangten ohne weitere Zwischenfälle zu Nav 1.



Wingman: Knight, Schiff: Raptor

Wir erblickten die Krants, als wir noch 18.000 km von Nav 2 entfernt waren. Nachdem ich Knight befohlen hatte KEEP RADIO SILENCE, startete ich die Turbos und gelangte von rechts an die feindlichen Schiffe. Sie hatten keine Chance. Die Mission war traumhaft einfach. Die Piloten waren sehr unerfahren und flogen blindlings drauflos. Wir trennten uns und griffen von rechts und links an. Durch das Gleiten mit unseren Turbos erledigten wir die ersten beiden, indem wir ihre schwachen Seitenschilder angriffen. Ich befahl Knight ATTACK MY TARGET und arbeitete mich hinter die dritte Krant. Ich feuerte dreimal und startete dann eine Pilum FF, als meine Energie verbraucht war. Die Krant verwandelte sich in Tausende von Metallstückchen.

Die letzte Krant war mir auf den Fersen. Ich startete meine Turbos und sie beschleunigte, um hinter mir zu bleiben. Dann erinnerte ich mich an den Nahkampf, den mein Zimmergenosse damals mit Maniac gekämpft hatte. Ich wendete leicht nach rechts und drückte die Rückschrittaste, um zum Stehen zu kommen. Die Krant raste vorbei, und ich brauchte sie nur noch von hinten zu treffen. Ich startete meine Turbos, um wieder hinter sie zu gelangen, und schoß sie schließlich ab.

Währenddessen waren weitere Gegner auf dem Radar erschienen. Ein Hauptschiff mit einer Jäger-Eskorte. Diesmal wollte ich den Kampf nicht vermeiden, ich wollte den Zerstörer. Die Eskorte war schnell erledigt. Knight und ich benützten nur unsere Geschütze und hoben unsere Raketen für die Ralari auf. Die Taktik war gut. Da wir beide angriffen, flog ich volle Geschwindigkeit, um von hinten an sie zu gelangen. Bei 3000 m schoß ich und wartete, bis die Rakete traf, bevor ich mit meinen Geschützen auf sie feuerte. Bei 1000 m wendete ich nach links und drehte, um die Ralari ein weiteres Mal anzugreifen, aber ich war zu schnell und wäre fast mit dem großen Schiff zusammengestoßen. Die Lektion hatte ich gelernt. Das nächste Mal startete ich die Turbos, um auf Distanz zu bleiben, bevor ich wendete, um die Ralari wieder von hinten anzugreifen. Ohne eine Eskorte, die sie beschützen konnte, war sie hilflos und explodierte.

Jetzt endlich entwickelte sich die Mission so, wie ich es erwartet hatte. Bis zu Nav 2 und Nav 3 trafen wir auf keine Feinde mehr, obwohl wir durch die Asteroidenfelder gezwungen waren, langsam zu fliegen. Die Mission war erfüllt.

Tips und Zusammenfassung:

1. 10.000 km vor einem Asteroidenfeld greifen zwei Grathas an. NCs einsetzen und bei 250 KPS bleiben.

2. 18.000 km vor Nav 2 erscheinen vier Krants. Pilums sind eine ideale Waffe gegen diesen Gegner, aber verliert Euren Wingman nicht aus den Augen, bevor Ihr schießt.

3. 10.000 km vor Nav 2 erscheint eine Ralari mit einer Krant-Eskorte. Vernichtet die Krants mit Euren Geschützen und setzt zur Vernichtung der Ralari von hinten Raketen und FGs ein.

4. Asteroiden bei Nav 3. Bleibt bei 250 KPS.

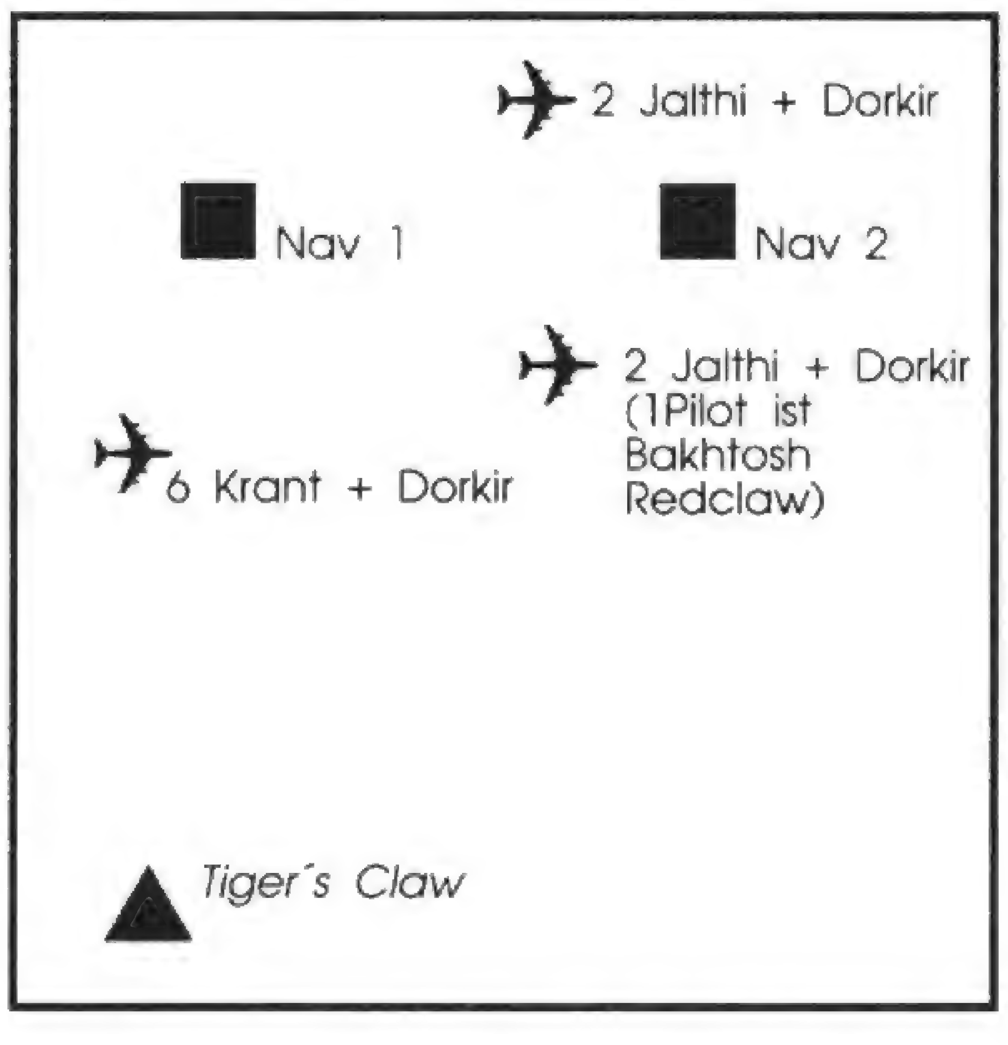
Dakota-System — Mission 7.3

Colonel Halcyon war bei diesem Briefing sehr geschäftig. Ein riesiger Konvoi der Kilrathis bewegte sich auf uns zu, und wir starteten sofort mit 20 Wings, um ihnen die Stirn zu bieten. Die Befehle waren einfach und klar: suchen und zerstören.

Knight und ich bildeten Epsilon Wing und hatten den Auftrag, die Kilrathis an zwei verschiedenen Sprungpunkten zu treffen. Wir wußten, daß Bakhtosh RedClaw, der gefürchtetste Pilot der Kilrathis, die Eskorte anführen würde. Eine unserer Wings würde sicherlich auf ihn treffen. Ich hoffte, daß nicht gerade wir es sein würden, aber ich hatte doch ein eigenartiges Gefühl, als wir starteten und per Autopilot auf die Dorkir zuflogen.

Ich war der Meinung, Knight sei ein wenig zu gesprächig, und ich bat ihn daher, Funkstille zu bewahren. Das gegnerische Schiff erschien auf meinem Bildschirm. Die Dorkir war gut bewacht. Es handelte sich um sechs Krants. Mehr, als ich je in einem Nahkampf die Stirn geboten hatte.

Ich befahl BREAK AND ATTACK, preßte meinen Finger fest auf den Turbo-Starter und hielt auf die erste Wing zu meiner Rechten. Ich wußte, daß Turbo-Gleitmanöver und starke Richtungsänderungen unsere einzige Chance waren, die Übermacht zu bewältigen. Wir mußten auf jeden Fall vermeiden, Schaden an unseren Schiffen zu nehmen.



Wingman: Knight, Schiff: Raptor

Nach dem längsten Nahkampf, den ich je gefochten hatte, hatten wir die sechs Krants endlich besiegt, ohne auch nur eine einzige Rakete abgeschossen zu haben. Unsere Strategie war einfach: sobald wir sahen, daß auf uns geschossen wurde, starteten wir die Turbos und führten ein Gleitmanöver aus. Um unsere Energie soweit wie möglich zu sparen, feuerten wir nie aus großer Entfernung, sondern nur, wenn unser Ziel wirklich direkt vor uns war. Unsere Geduld machte sich schließlich bezahlt, denn ohne Eskorte war die Dorkir vollkommen hilflos. Ich befahl Knight ATTACK MY TARGET und griff die Dorkir mit meinem üblichen Manöver von hinten an.

Wir waren zufrieden. Ich hätte nie gedacht, daß wir so viele feindliche Schiffe besiegen könnten, ohne Schaden zu erleiden. Jetzt kam Bakhtosh an die Reihe.

»Ich werde Euch in ein frühes Grab in der Schwärze des Alls befördern«, gab RedClaw an uns durch und feuerte auch schon. Wir befanden uns schon fast bei Nav 1, und Bakhtosh und ein anderer Pilot bewachten den Frachter.

Ich rollte nach rechts, um weniger Angriffsfläche zu bieten, und startete die Turbos. Die Schutzschilde der Raptor würden einem Frontalangriff der Jalthis

nicht standhalten, deshalb wollte ich erst mal weg. Einer ihrer Laser traf mich, noch bevor ich mein Manöver zu Ende gebracht hatte, und schwächte meine Bugschilder. Ich nahm RedClaw ins Visier und befahl Knight, ihn ebenfalls anzugreifen. Ich wollte mit allen Waffen gegen ihn kämpfen, um zu verhindern, daß er Zeit hätte, seine geschwächten Schutzschilder zu regenerieren.

Bakhtosh entfernte sich von der Dorkir, und wir waren ihm dicht auf den Fersen. Die zweite Jalthi näherte sich uns von der Seite. Ich startete erneut die Turbos und führte einige Gleitmanöver aus, blieb aber in der Nähe von RedClaw. Er versuchte, uns auf Distanz zu halten und seine Waffen gegen uns einzusetzen, wogegen wir unseren Geschwindigkeitsvorteil ausspielten. Knight schwächte seine Schilder und ich befahl BREAK AND ATTACK, damit mein Wingman sich einem anderen Ziel widmen konnte. Ich war sicher, den Rest alleine erledigen zu können.

Ich konnte jeden Schritt, den RedClaw ausführte, bereits voraussehen, war aber immer zu weit entfernt, als daß ich ihm Schaden hätte zufügen können. Ich hätte gerne geschossen, aber ich hielt mich zurück, bis ich wirklich nahe an ihm dran war, um meine Energie zu sparen. Ich traf ihn endlich, als er zu einem neuen Angriff ausholte, indem ich die Turbos startete und einige Schüsse auf ihn abgab. Er drehte ab. Mein Computer war beschädigt, und mein Raketenabschußsystem hatte Schläge einstecken müssen, also gesellte ich mich zu Knight, um ihn zu unterstützen. Schon nach wenigen Minuten hatten wir die Dorkir erledigt.

Wir waren wirklich ein gutes Team, und so stellten auch die beiden Jalthis, auf die wir noch trafen, kein Problem für uns dar.

Bei dieser Mission hatte ich wirklich einiges dazugelernt. In der Nacht erzählten Knight und ich Shotglass, wie wirkungsvoll es war, die Hand immer am Turbo-Knopf zu haben und nur zu gleiten, um einem Feind auszuweichen. Wir wußten, daß jeder diese Worte hören würde, noch bevor die Nacht zu Ende war.

Tips und Zusammenfassung:

1. Sechs Krants eskortieren eine Dorkir 15.000 km vor Nav 1. Setzt Turbo-Gleitmanöver ein, um den Krants auszuweichen und NCs oder FGs während des Angriffs.

2. Dorkirs am besten von hinten angreifen. Mit Raketen treffen, danach Geschütze einsetzen. Energie sparen und nur aus der Nähe schießen.

3. RedClaw versucht, Euch aus größerer Distanz zu treffen. Gebt ihm keine Chance. Jalthis einkreisen und Gleitmanöver anwenden, um sie anzugreifen.

Port Hedland — Mission 8.1

Ich war auf einen dieser schrecklichen »fliegenden Busse« beordert worden, während wir uns im Port-Hedland-System befanden. Statt auf einer Scimitar zu fliegen, transportierte ich in einer Drayman Treibstoff zu Plank's Star, wo ein Zerstörer der Kilrathis unsere Vorräte vernichtet hatte. Es war unbedingt notwendig, aber schrecklich langweilig.

Spirit und Knight formten Eta Wing und flogen die gefährlichsten Missionen des ganzen Systems. Als ich zum Trägerschiff zurückkehrte, hielt ich bei ihnen an, um mir von ihren Missionen berichten zu lassen. Wenn man längere Zeit diese »Busse« flog, konnte es leicht geschehen, daß man außer Übung geriet. Ich wollte wenigstens informiert bleiben.

»Um den Erfolg dieser Mission habe ich mir mehr Sorgen gemacht als je über eine andere, die ich geflogen bin«, sagte Spirit. »Auf den meisten Verteidigungsflügen, die ich durchgeführt habe, habe ich Draymans mit Leuten vom Militär beschützt, die auf dem Rückweg zum Träger waren. Diesmal jedoch befanden sich an Bord der Drayman Schausteller und Unterhalter des TCSO, Zivilisten also. Ich fühlte mich besonders verantwortlich. Ihre Sicherheit war äußerst wichtig, und wenn ihnen etwas passiert wäre, wäre die Stimmung auf der *Tiger's Claw* endgültig zusammengebrochen.«

Knight erinnerte sich des ersten Nahkampfes der Mission. »Zwei Jalthi-Wings kamen direkt aus einer Ionen-Wolke. Es waren nur vier, aber sie feuerten stärker und mehr als 12 Grathas, und die Jalthis sind die einzigen Kilrathi-Flieger, die über NCs verfügen. Ich war wie versteinert«, fügte er hinzu.



»Die beiden Wings kamen von rechts und links auf uns zu«, sagte Spirit. »Ich wollte so schnell wie möglich eine von ihnen vernichten. Ich hatte vor, das Mengenverhältnis auszugleichen, deshalb befahl ich Knight ATTACK MY TARGET. Unsere Turbos liefen auf vollen Touren, als wir nach rechts auf die nächste Wing zuflogen. Ich hoffte, es würde mir gelingen, hinter sie zu gelangen und sie anzugreifen.« »Sie bemerkten uns, bevor wir uns hinter sie setzen konnten. Wir waren in voller Fahrt, und dank einiger Wenden, Drehungen und Rollen schafften wir es, ihren ersten Schüssen auszuweichen«, faßte Knight zusammen.

»Ich schoß aus vollen Rohren und dachte, Spirit würde die NCs bereithalten. Ich folgte ihr, als sie nach rechts wegrollte, hart nach links wegkippte und dann das Triebwerk der Jalthi abschoß. Ich wäre fast mit den Wrackstücken kollidiert und feuerte eine Javelin ab, die den Piloten in Panik versetzte. Die Javelin traf nicht,

aber wir beschossen das Heck des Jägers, und es explodierte. Der Rest des Nahkampfes war reine Routine. Angreifen, gleiten und jeder Schuß ein Treffer.«

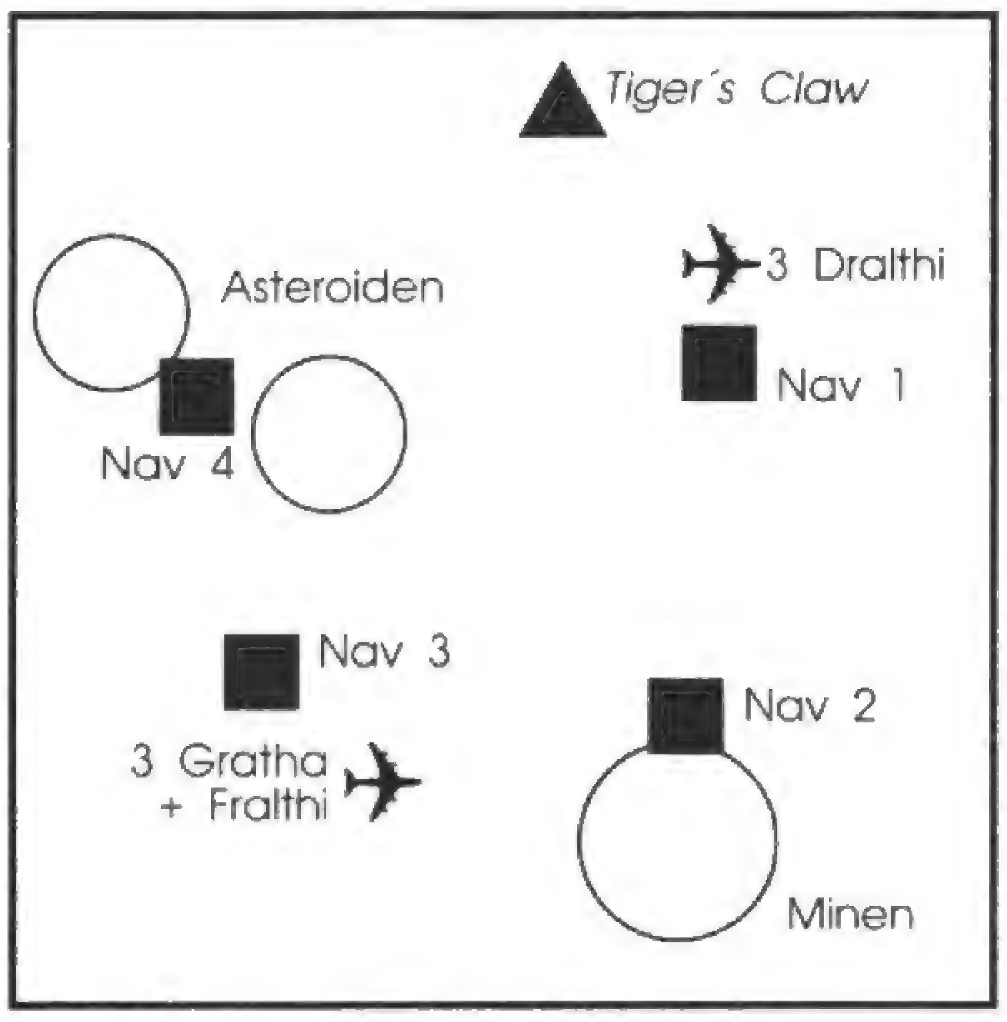
»Wir erreichten Nav 1, und die Drayman flog sofort los in das System«, sagte Spirit. »Wir hatten den Sprungpunkt ganz für uns allein, glitten in die Position hinter den Transporter und gingen auf 150 KPS. Die Drayman wollte keine Zeit mehr verlieren und zum Raumschiffträger gelangen; sie flog mit Höchstgeschwindigkeit.

»Drei Grathas setzten sich hinter die Drayman, als wir noch 55.000 km vom Träger entfernt waren. Das war zu weit, als daß wir auf Hilfe hätten hoffen können. Ich provozierte alle drei, rief zum Angriff und versuchte, sie von der Drayman wegzulocken. Wir flogen Höchstgeschwindigkeit, und ich wäre fast mit einer Gratha zusammengestoßen, die auf unsere Beleidigungen reagiert hatte. Ich ging auf 300 KPS zurück. Ich wollte in der Lage sein, hinter die feindlichen Schiffe zu gleiten, wenn sie nach dem Angriff wendeten. Ich wollte nicht direkt in ihrer Nähe fliegen und hielt mich hinter dem Schiff, das noch immer die Drayman angriff.« Mariko hielt inne, um ihre Gedanken zu sammeln. »Ich bin nicht sicher, ob ich die erste mit meinen Geschützen und dann mit einer Javelin traf, oder umgekehrt. Auf jeden Fall ging sie herunter. Die Drayman befand sich jetzt in Sicherheit, da die beiden übrigen Grathas ein persönliches Interesse an uns hatten. Knight traf mit einem tödlichen Dart-Schuß, und ich machte Gebrauch von den MDs, um die dritte zu erledigen.«

Nach all dem, war die TCSO-Show ein riesiger Erfolg. Die Schwerelosigkeitstänzer schwebten durch den Raum und begeisterten ihre Zuschauer mit ihren präzisen Bewegungen. Ein Pilot verglich sie mit verspielten Delphinen, die durch das Wasser gleiten. Ich erinnere mich noch, wie sauer ich darüber war, daß ich die Show versäumt hatte. Saranya Carr, meine Lieblings-Schauspielerin, hatte auf jeden an Bord Eindruck gemacht. Ach ja, was für Opfer wir alle bringen müssen!

Port Hedland **Mission 8.2**

»Unsere zweite Mission im System war eine Routine-Vier-Punkte-Patrouille, aber es war eine Chance, der erste Pilot zu sein, der ein neues Kilrathi-Schiff zu sehen bekam«, sagte Spirit. »Beobachter auf McLaren hatten den Fund gemeldet und ihn Fralthi genannt. Halcyon hatte uns aufgetragen, das Schiff nicht anzugreifen, sondern es nur genau anzusehen und die Daten aufzuspeichern. Die Dralthis, die in der Nähe von Nav 1 angriffen, werden nie erfahren, was sie getroffen hat. Ich glaube nicht, daß sie Begleitung erwarteten. Es waren sehr schlechte Flieger, und vielleicht handelte es sich auch um einen Trainingsflug. Routine-Manöver und MDs taten ganze Arbeit.



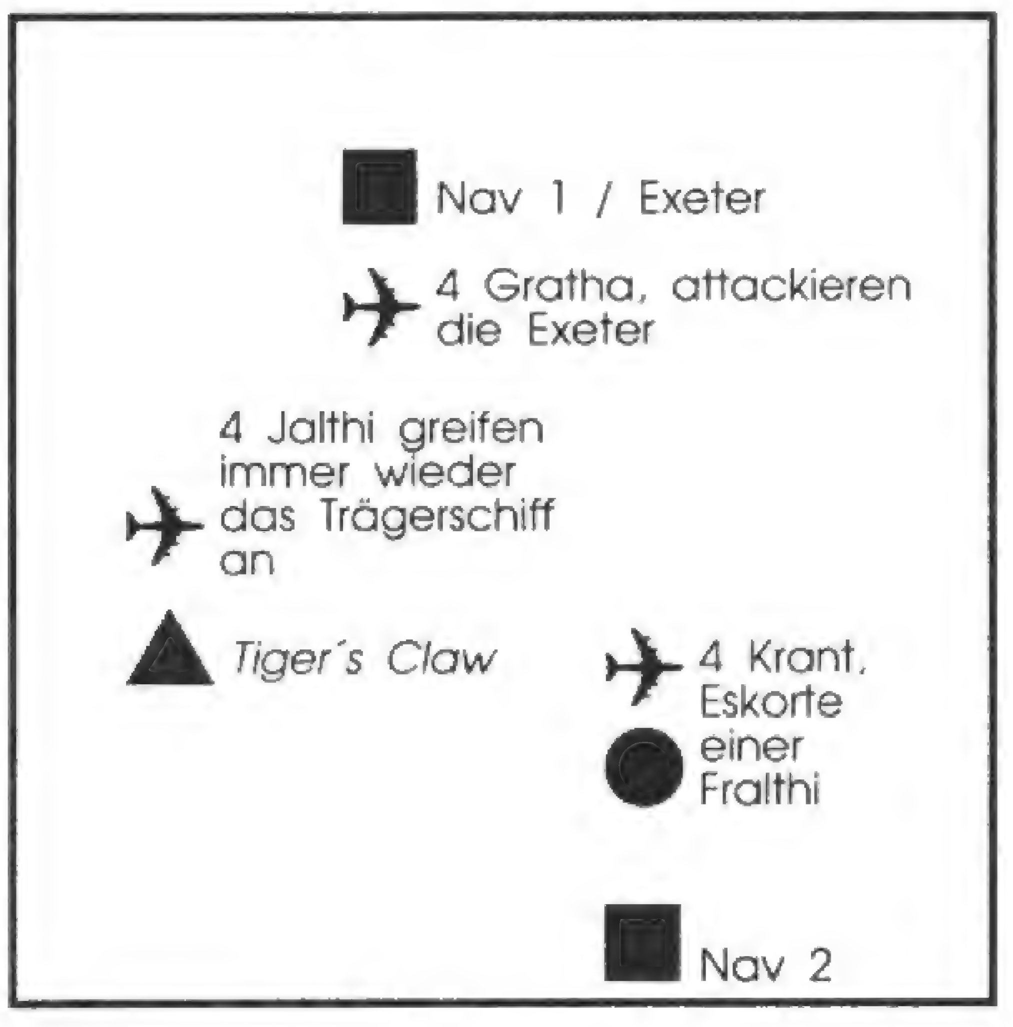
Wingman: Knight, Schiff: Scimitar

Wir flogen durch ein Minenfeld, und einige Explosionen setzten meine Schutzschilder außer Gefecht. Nachdem wir das Minenfeld verlassen hatten, flog ich noch ein wenig herum, bis die volle Energie wieder zur Verfügung stand. Die Fralthi und die drei Grathas erblickten wir, kurz bevor wir den dritten Nav-Punkt erreichten. Die Fralthi war riesig. Sie maß 500 m vom Bug bis zum Heck, aber wir brauchten nicht lange, um zu verstehen, wie schwerfällig dieser Riese wirklich war. Wir hatten unsere Ziele direkt unter uns, aber ich ging herunter und hielt das große Schiff zwischen seiner Eskorte und uns. Das gab uns die Möglichkeit, die Fralthi genau anzusehen, und außerdem hatten wir so Deckung, wenn wir die feindliche Wing angreifen wollten. Ich wartete bis zur letzten Sekunde und befahl dann BREAK AND ATTACK.

Wir überraschten sie. Ich traf die erste Gratha in die Seite und sah Schiffsteile davonfliegen, noch bevor sie überhaupt wußte, wie ihr geschah. Ich machte einen Looping und zerstörte sie mit meinen MDs. Knight erledigte die anderen zwei. Ich weiß, der Colonel wollte, daß wir das Schiff nur ansahen, aber ich konnte der nun unbewachten Fralthi nicht widerstehen. Nach einem Probeangriff entdeckten wir, daß ihre Schilder am Heck am schwächsten waren. Wir setzten alle unsere Raketen und ein paar der übrigen Geschütze ein, um das Schiff zu zerstören. Ich war perplex, daß die Eskorte so klein gewesen war.«

Port Hedland — Mission 8.3

»Nach der Alarm-Mission war ich vollkommen heiser«, erinnert sich Knight. »Die Kilrathis griffen die Schiffe der Konföderation im ganzen System an. Wir verteidigten zuerst die *Claw*, eilten dann einer Exeter draußen zu Hilfe und griffen danach eine Fralthi an, die wir zerstörten.



Wingman: Knight, Schiff: Scimitar

Ich werde dich nicht mit den Einzelheiten jedes Nahkampfes nerven, aber ich schrie ununterbrochen allen Kilrathi-Piloten, die ich erreichen konnte, Beleidigungen zu. Das wirkt zwar nur in 50% der Fälle, aber diese 50% greifen schon einmal nicht mehr das Schiff an, das wir beschützen. Das macht schon sehr viel aus, und ich hoffe, daß die Kilrathis nie bemerken, wie hilfreich ihr Benehmen ist. Wir schalteten vier Jalthis aus, die das Trägerschiff angriffen, und vier Grathas, als wir die Exeter erreichten. Als wir die Fralthi verfolgten, sahen wir uns vier Krants gegenüber. Es war wie auf den Bildern in der Joan's Fighting Spacekraft-Illustrierten, aber hier bewegten sich die Schiffe, sie schossen und feuerten. Es war unmöglich, diese drei Missionen ganz ohne Schaden zu überstehen. Wenn man ein Schiff beschützt, muß man oft von bereits geschwächten feindlichen Schiffen ablassen und die stärkeren, die noch angreifen, verfolgen. Dazu ist ein Ändern der Strategie notwendig.

Ich konnte nicht in einem einzigen langen Gleiten kämpfen, und sie gaben mehrere Schüsse mit ihren NCs auf mich ab. Wir schafften es bis zur Exeter. Mein Computersystem war leicht beschädigt und das von Spirit vollkommen zerstört. Wir konnten uns nicht mehr verständigen.

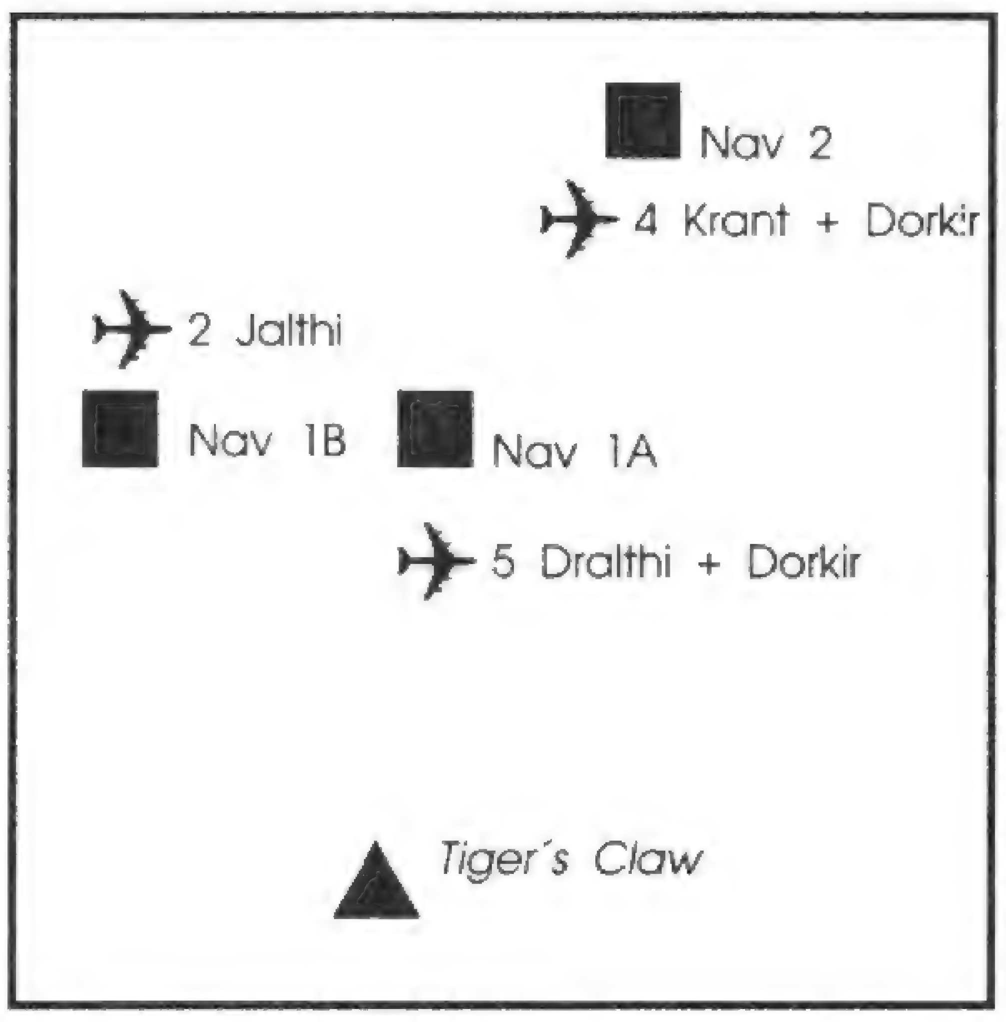
Wir zerstörten alle Grathas um die Exeter, aber als wir schließlich die Schutzschilder der Fralthi angriffen, wurde es wirklich schwer. Da wir schon soviel Schaden erlitten hatten, mußten wir defensiv kämpfen und das zog sich hin. Es war uns gelungen die Wing zu zerstören, aber in der Zeit hatte sich die Fralthi bereits in ein anderes System abgesetzt. Die Mission war nur teilweise ein Erfolg.«

Kurasawa-System — Mission 9.1

Es war großartig, zum Black Lion-Geschwader abkommandiert worden zu sein und endlich die Chance zu haben, den Helm eines schweren Rapier-Jägers zu tragen. Von Angel und Spirit, die den Prototypen getestet hatten, wußte ich bereits alles über Schnelligkeit, Wendigkeit und Bewaffnung. Ich war auf die Mission vorbereitet.

Dies war mein erster Auftrag, bei dem Bossman in meiner Wing fliegen sollte. Ich war froh über seine Erfahrung. Als junger Mann war er ein regelrechter Draufgänger gewesen, wurde später aber ruhiger, als er erkannte, daß viele Piloten, die versuchten, ihm nachzueifern, ihr Leben lassen mußten. Seit dem vergangenen März, als seine erste Tochter geboren wurde, wurde der in Kaohsing-Taiwan geborene sogar eher konservativ.

Ich war schon auf so viele schlechte Dralthi-Piloten gestoßen, daß ich regelrecht erfreut war, als wir eine Fünfer-Wing entdeckten, die bei Nav 1A eine Dorkir bewachte. Diesmal waren es jedoch erfahrene Veteranen, die uns durch ihre Angriffsmanöver zittern ließen. Ich konnte nicht glauben, daß so leichte Flugzeuge mir einen solchen Schaden zufügen konnten, aber mein Überwachungssystem war außer Gefecht gesetzt worden. Sie schossen weiter mit ihren LCs aus weiter Entfernung auf mich, ehe ich auch nur die Gelegenheit hatte zu reagieren. Es war auch keine Entschuldigung, daß ich ein neues Flugzeug flog, denn die Rapier reagierte auf die leiseste Bewegung des Steuerknüppels. Nach einer kurzen Gewöhnungszeit bemerkten wir, daß wir mit FGs und hervorragender Manövrierfähigkeit nicht mehr »das alte Verteidigungsspiel« spielen mußten. Wir flogen mitten durch die Dralthis, und Bossman erledigte zwei von ihnen, als unsere Zusammenarbeit funktionierte. Normalerweise greife ich von hinten an, aber mit einem 7cm Bugschild und 5cm Panzerung flog ich einfach direkt auf sie zu und feuerte mit meinen LCs und NCs auf sie.



Wingman: Bossman, Schiff: Rapier

Als die Schutz-Wing erst einmal zerstört war, konzentrierten wir uns auf die Dorkir. Während wir die großen Schiffe sonst immer von hinten angriffen, konnten wir dank der Wendigkeit der Rapiers mit dem Abschuß bis zur letzten Sekunde warten und dann das Flugzeug hochziehen, um einen Zusammenstoß zu vermeiden.

Aus so große Nähe, weniger als 750 m, waren unsere Geschütze unglaublich wirksam. Bei Nav 4 hatten wir vier Krants zu bekämpfen, die eine weitere, vollbeladene Dorkir eskortierten. Wir zogen einen großen Vorteil aus unseren Turbos, Lasern und übrigen Geschützen. Auf weite Entfernung brauchte ich nur zur einen oder anderen Seite zu gleiten und mit dem Laser zu feuern. Aus der

Nähe genügte es, ihre Schutzschilder zu schwächen und ihnen dann mit einer Spiculum den Gnadenstoß zu versetzen. Die Dorkir war eine Kleinigkeit.

Wir waren auf dem Weg zu Nav 1B, wo wir eine weitere Dorkir abfangen wollten, als Bossman sich meldete. »Diese Rapiers können dich zur Faulheit verleiten. Wiege dich nicht in falscher Sicherheit. Sie sind zwar schnell und wendig, aber auch sie haben nur 3cm-Seitenpanzerung. Bedenke, wie eine Jalthi das ausnützen könnte.« Diese kleine Ansprache, für Bossman war es eine lange Rede gewesen, war prophetischer Natur.

Zwei Jalthis erwarteten den Transporter bei Nav 1B, und sie waren nicht sehr erfreut, uns zu sehen. Um ehrlich zu sein, ich träumte gerade vor mich hin, als Bossman die beiden entdeckte. Ich beschleunigte und suchte auf meinem Radar nach den so vielsagenden roten Punkten. Das war der Moment, in dem mich der erste Schuß in meine rechte Seite traf und mich aus der Bahn warf. Mir war der Joystick aus der Hand geglitten, und ich brauchte ein paar Sekunden, um ihn wieder zu fassen zu bekommen. Meine erste Tätigkeit war, die Turbos zu starten. Es war mir vollkommen egal, in welche Richtung ich flog, ich wollte nur hier weg. Dann hörte ich Bossman schreien: »Laß mich fliegen, LaFong«. Ich hatte vergessen, ihm zu befehlen anzugreifen, und dieser Fehler hatte uns fast das Leben gekostet. HELP ME OUT HERE, schrie ich. Bossman verschwendete keine Sekunde, rollte nach rechts und wendete dann nach links, um mir Feuerschutz zu geben. Nur um offensiv zu erscheinen, feuerte er eine Dart und eine Spiculum ab, während ich überprüfte, ob mein linker VDU Schaden erlitten hatte. Es hätte schlimmer aussehen können. Ich sah einen Blitz und wußte, daß die Dorkir angekommen war. Mit einem Looping und einer Rolle gelangte ich zu der Jalthi, der ich meine Schwierigkeiten zu verdanken hatte. Bossman signalisierte einen Treffer genau in dem Moment, als auch ich Feuer von meinem Ziel aufsteigen sah.

Bei der Dorkir wandten wir eine andere Taktik an. Zum Erstangriff benützten wir Darts und versetzten ihr dann mit unseren NCs den Todesstoß. Was für ein Tag!

Tips und Zusammenfassung

1. 15.000 km vor Nav 1A eskortieren fünf Dralthis eine Dorkir. Mit FGs, zwei oder drei Schüsse, schießt Ihr eine Dralthi ab. Aggressiv angreifen!

2. Gegen die Dorkir einfache Standard-Heckangriffe ausführen. Man kann ihr mit der Rapier etwas näher als normal kommen.

3. Vier Krants und eine Dorkir erwarten Euch bei Nav 2. Auf größere Entfernung Laser, aus der Nähe FGs und NCs anwenden. Wenn Ihr Euch in einer guten Schußposition befindet und die Schilder geschwächt sind, Spiculum verwenden.

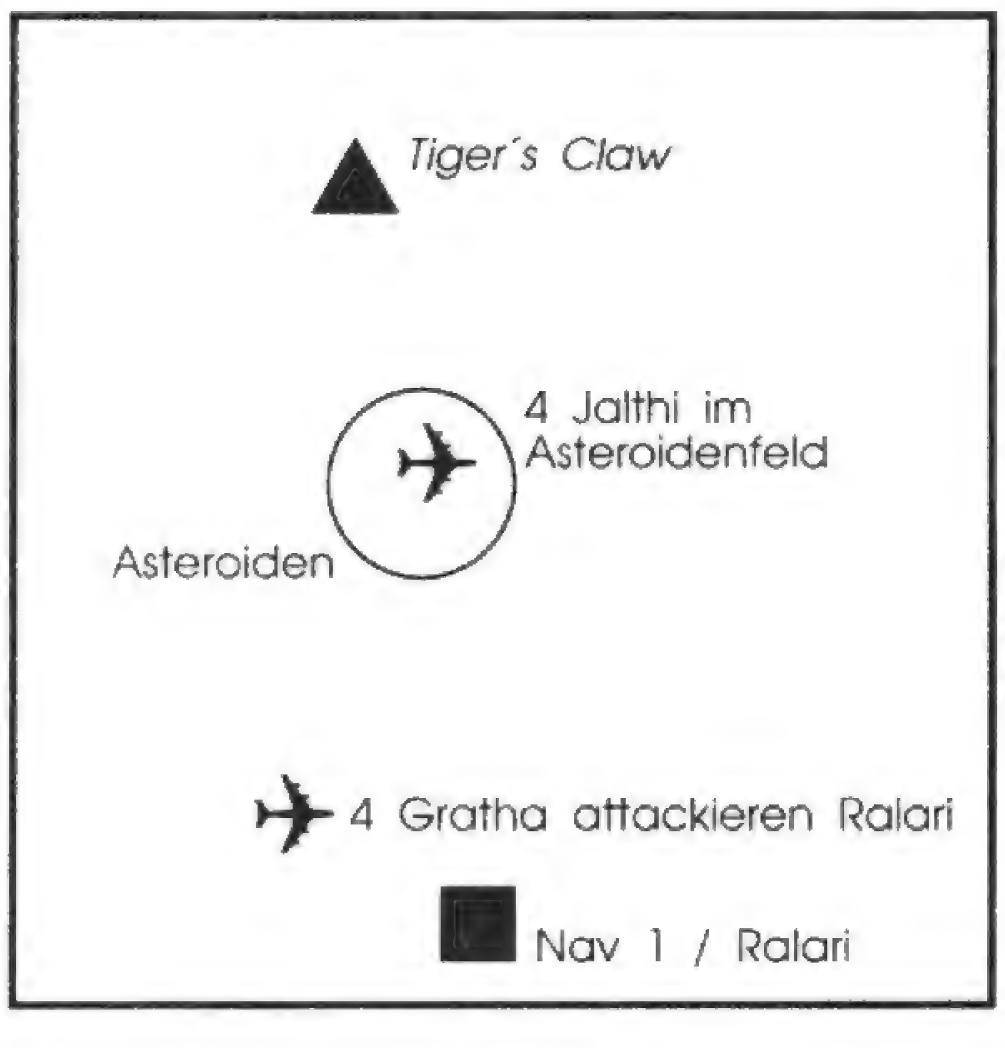
4. Diese beiden Jalthis werden Eure stärksten Gegner der ganzen Mission sein. Laßt sie nicht von der Seite angreifen. Schlagabtausch mit ihnen vermeiden.

Kurasawa-System — Mission 9.2

Ich erinnere mich, wie erstaunt wir alle waren, als Halcyon berichtete, daß Terran-Streitkräfte bei Port Hedland einen Zerstörer der Ralari-Klasse von den Kilrathis erobert hatten.

Die Befehlshabenden dieses Sektors wollten die Ralari in das Kurasawa-System bringen und sie im Kampf gegen die Kilrathi-Stützpunkte einsetzen. Man stelle sich das vor: sie mit ihren eigenen Waffen bekämpfen. Das einzige Problem war, daß die Kilrathis wußten, daß wir ihr Schiff besaßen und alles tun würden, um uns von ihrer Technologie fernzuhalten.

Bossman und ich hatten den Auftrag, die Ralari in Empfang zu nehmen und sie zur *Tiger's Claw* zu geleiten. Wir waren unterrichtet worden, daß sich feindliche Flieger mit Höchstgeschwindigkeit der Abflugbasis näherten. Als Bossman und ich uns auf dem Weg dorthin befanden, erzählte er mir, was er über diese Mission dachte. »Das ist eine Gelegenheit, die wir nicht versäumen dürfen. Diese Ralari könnte der Schlüssel zu allen noch folgenden Missionen sein. Wir sollten jeden Nahkampf vermeiden und, sollte das nicht möglich sein, alles möglichst schnell über die Bühne bringen.« Ich nickte und stieg ins Cockpit der Rapier. Das Kabinendach schloß, noch bevor ich mich gesetzt hatte, und schon begann der Abflug. Man verlor hier keine Zeit. Wir flogen mit Höchstgeschwindigkeit und unter vollen Turbos, als wir auf die Asteroiden stießen. Dank der Rückschrittaste kam ich abrupt zum Stehen und regulierte meine Reisegeschwindigkeit dann auf 300 KPS. Das war zwar auch nicht die sicherste Geschwindigkeit, aber ich wußte, daß die Wendigkeit der Rapier uns helfen würde. Das hätte sie auch, aber die vier Jalthis erschienen, noch bevor wir uns außerhalb des Asteroidenfeldes befanden. Ich befahl Bossman BREAK AND ATTACK und bereitete die Laser auf einen Angriff aus weiter Entfernung vor. Die Kanonen schadeten den Jalthis nicht allzusehr, aber wenigstens wurden sie auseinandergetrieben.



Wingman: Bossman, Schiff: Rapier

Ich setzte alle Geschütze ein und nützte meine Chance. Ich ging auf 350 KPS – ein sehr gefährliches Unterfangen, wenn man sich inmitten eines Asteroidenfeldes befindet – und stürzte mich auf die führende Jalthi. 350 KPS sind ein großer Vorteil, wenn man die 280 KPS der Jalthis bedenkt, und es macht im Kampf einen großen Unterschied aus. Die erste erledigte ich mit den NCs, die zweite mit einer Pilum, die dritte mit den übrigen Geschützen, und Bossman übernahm die vierte. Ich machte mir Gedanken, ob wir schnell genug gewesen waren.

Auf dem Weg zur Ralari begann mein Finger, sich langsam zu verkrampfen, da ich ihn ununterbrochen auf den Turbostarter gepreßt hielt, aber so waren wir

schneller als per Autopilot. An den Treibstoff verschwendeten wir keinen einzigen Gedanken. Die Ralari war bereits angekommen und wurde von vier Grathas umschwärmt wie Honig von Bienen. Da wir nicht noch schneller fliegen konnten, begannen wir sofort mit unseren Beleidigungen, um die Grathas von der Ralari wegzulocken. Nur zwei reagierten darauf. Ich befahl anzugreifen und versuchte, den Grathas, die auf uns zurasten, seitlich auszuweichen. Ich wußte, wir mußten zu den Schiffen gelangen, die die Ralari angriffen. Das war ein Fehler. Ich schaffte es, in die Nähe der Ralari zu gleiten, aber Bossman wurde von den beiden provozierten Grathas belästigt. Ich hätte besser daran getan, ihm zu befehlen, in der Formation zu bleiben und die beiden Grathas zu umgehen. Als die Ralari explodierte, hatte ich nicht einen Schuß abgefeuert. Verdammt! Ein so blödsinniger Fehler hatte die wohl größte Chance in der gesamten Kriegsgeschichte vereitelt. Es ist nicht zu ermessen, was wir von den Datenbanken hätten lernen können, ganz zu schweigen von der einmaligen Möglichkeit, die Jalthis mit ihrem eigenen Schiff anzugreifen.

Halcyon war außer sich, als wir zur *Tiger's Claw* zurückkehrten. »Ich nehme alle Schuld auf mich, Colonel«, antwortete ich. »Bossman hatte mich auf die Notwendigkeit aufmerksam gemacht, die ersten Feinde äußerst schnell zu erledigen oder, wenn möglich, einen Kampf ganz zu vermeiden. Ich hätte mich warscheinlich einfach um das Asteroidenfeld herum arbeiten müssen und die Jalthis unter Einsatz meiner Turbos einfach stehen lassen sollen. Dann hätte die Ralari wenigstens eine Chance gehabt.«

Schon früher hatte ich Missionen verpatzt, aber diesmal war es wirklich eine Tragödie. Ich ließ das Geschehene immer wieder wie einen Film vor meinem geistigen Auge ablaufen und suchte Alternativen, die etwas hätten ändern können. Es gab mehr als eine. Ich hatte versäumt, mich mit Bossman zu verständigen; wir hätten zwei der Jalthis erledigen können und dann direkt zur Ralari fliegen können. Ich würde diese Mission nie wieder vergessen können. Diesen Fehltritt konnte ich nicht einfach ad acta legen. Das einzig Positive an dem Ganzen war, daß ich daraus gelernt hatte. Ich würde jetzt ein besserer Pilot sein. Ein kleiner Trost.

Tips und Zusammenfassung

1. Wenn Ihr im Asteroidenfeld auf Jalthis trefft, werdet sie so schnell wie möglich los. Es ist besser, um das Asteroidenfeld herum zu fliegen und zum Absprungpunkt ASAP der Ralari zu rasen.

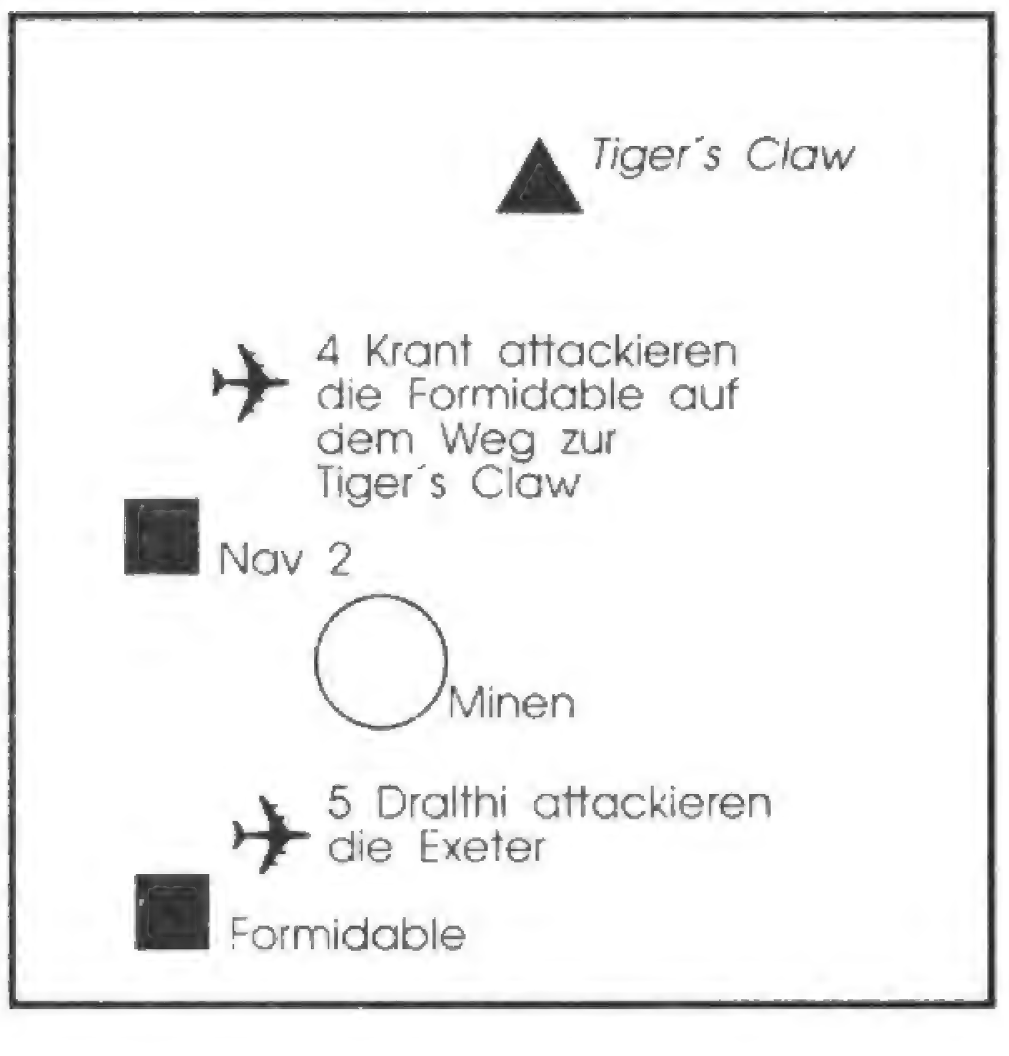
2. Wenn Ihr gegen die Jalthis kämpft, nähert Euch ihnen schnell und bekämpft sie mit jeder Euch zur Verfügung stehenden Waffe.

3. Durch Provokationen gelingt es Euch, einige der feindlichen Grathas von der Ralari wegzulocken, aber das reicht noch nicht. Sofort zu ihnen hinfliegen und schießen. Ihr dürft keine Zeit verschwenden.

Kurasawa-System — Mission 9.3

Ich war überrascht und bestürzt, als Halcyon uns mitteilte, daß die *Formidable* Schwierigkeiten hatte und Hilfe brauchte. Während meines letzten Ausbildungsjahres hatte ich an Bord des Zerstörers gedient. Bei einer Art Training-on-the-Job legten zukünftige Piloten hier ihre letzten Prüfungen ab.

Der Oberbefehlshaber der *Formidable*, Della Guardia, war einer der besten Männer, die ich seit Beginn meiner Ausbildungszeit kennengelernt hatte. Ich erinnerte mich, wie sehr er am Verlauf meiner Fliegerkarriere interessiert gewesen war. Das erstaunliche war, daß es eigentlich jedem Piloten, der bei ihm lernte, genauso vorkam. Er behandelte seine Untergebenen mit Respekt, selbst wenn er etwas befahl. Er trug uns nie etwas auf, ohne zu erklären, warum es getan werden mußte. Wir schätzten seine Art, und während dieses harten Jahres brauchten wir sie geradezu. In gewisser Weise war er anderen Offizieren, die denselben Rang innehatten, ein Rätsel.



Ich zuckte zusammen, als Della Guardia Bossman und mir befahl, die *Formidable* gegen weitere Angriffe zu verteidigen. Er gab uns die Koordinaten und entließ uns. Wir verließen den Raum, als hätten unsere Füße Raketenantrieb. »Sobald wir gestartet sind, fliege mit vollen Turbos zur *Formidable*«, rief ich. »Diesmal halten wir uns nicht mit der Formation auf.« Della Guardia hatte ein Minenfeld erwähnt, aber wir schienen knapp an ihm vorbeigeflogen zu sein. Als ich die Exeter erblickte, kamen auch schon fünf Dralthis auf uns zu. Bossman wartete ab. BREAK AND ATTACK, gab ich ihm durch und startete die Turbos. Ich raste auf die größte Gruppe zu, glitt leicht nach links und beobachtete den rechten VDU. Als mein Meßgerät 1000 m anzeigte, führte ich den Joystick ganz nach rechts und merkte, wie mein Heck zu gleiten begann. Es war eine perfekte Bewegung, und mein Bug zeigte auf die führende Dralthi. Meine Geschütze waren bereit. Ich feuerte erst drei kurze Schüsse auf sie und versetzte ihr dann noch eine Dart.

Die Dralthi explodierte. Ein nachfolgendes Schiff beschoß ich mit einer Rakete, stellte dann auf NCs um, um Energie zu sparen und startete erneut die Turbos. Bossman hatte das nächste Opfer bereits geschwächt und wartete auf mein Zeichen. Ich erledigte es mit meinen NCs. Als nächstes visierte ich die drei letzten Dralthis an und zeigte ihnen, was ich von ihnen hielt. Ich feuerte so schnell auf sie, daß sie nicht einmal die Gelegenheit hatten, unsere Rapier anzugreifen. Bevor ich mir dessen bewußt wurde, waren alle fünf Dralthis meinen Waffen zum Opfer gefallen. Unsere Schiffe waren unberührt geblieben. »Es sah so aus, als sei der Gott der Weltraumkrieger mit dir geflogen«, sagte Bossman ungläubig. »So wie

du mit den Piloten umgegangen bist, hätte ich auch einfach gemütlich zusehen können. Ich kam gerade mal zum Nachdenken.«

Mir pochte das Blut in den Schläfen, als wir hinter der Exeter Position einnahmen und zur *Tiger's Claw* zurückflogen. »Wenn Della Guardia nur wüßte«, dachte ich. Er sollte es noch früh genug erfahren.

Wir waren auf die vier Krants vorbereitet, die unseren Weg zum Trägerschiff kreuzten. Ich visierte jede einzelne von ihnen an und beleidigte sie dermaßen, daß sie förmlich nach uns gierten wie Katzen nach Vögeln ohne Flügel. Der genaue Wortlaut kann hier nicht wiedergegeben werden. Ich beobachtete, welche von ihnen auf unsere List hereinfallen würde, zielte auf eine der anderen und befahl Bossman ATTACK MY TARGET. Ich wollte sichergehen, daß er eines der Schiffe angriff, die es auf die Exeter abgesehen hatten. Ich ließ Bossman mit seinem Opfer allein und raste hinter den übrigen Krants her, die das Schiff angriffen.

Langer Rede kurzer Sinn, wir räumten jede Gefahr für die Exeter aus dem Weg, indem wir alle bedrohenden Schiffe vernichteten. Bossman hielt sich an die NCs und die übrigen Geschütze, während ich eine Kombination aus Javelins und Spiculums einsetzte, um den Feind zu besiegen. Mit der *Formidable* in der Nähe vermied ich den Einsatz der Pilums.

Nach unserem Rapport mußte ich feststellen, daß ich wieder in das Star-Slayer-Geschwader abkommandiert worden war. Ich war zwar nicht erfreut, die Rapier abgeben zu müssen, aber ich sagte nichts. Als der Colonel mir sagte, Della Guardia wolle mich sprechen, war ich schneller aus dem Raum als ein Laserstrahl. Selbst im Krieg gibt es gute Zeiten, und ich war sicher, daß dieses Treffen dazugehörte.

Tips und Zusammenfassung

1. Turbo-Gleitmanöver einsetzen und die fünf Dralthis schnell mit Euren NCs, Darts und FGs treffen. Wie immer sind die Piloten der Kilrathis sehr empfänglich für Provokationen.

2. Wenn Ihr hinter der Exeter in Position gegangen seid, aktiviert Eure Waffen und wählt eine Spiculum oder eine Javelin. So seid Ihr vobereitet, wenn Euch die vier Krants angreifen.

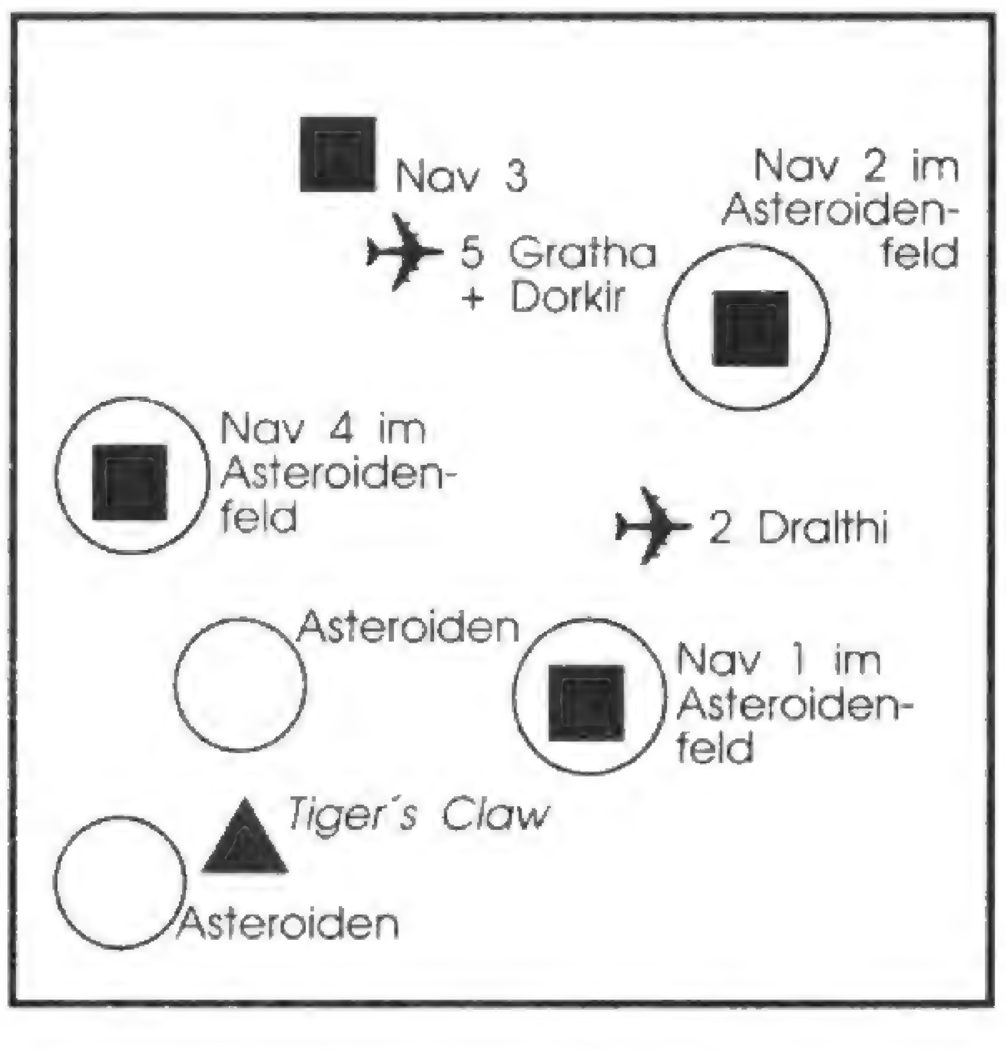
3. Vermeidet es, eine Pilum anzuwenden, wenn sich eigene Schiffe in der Nähe befinden. Fliegt mit eingeschalteten Turbos.

Rostov-System — Mission 10.1

Das Rostov-System war für unseren nächsten Kampf gegen die Kilrathis ein geeigneter Ort. Da dieses System von den Mopoks, einer empfindlichen und sensiblen Gattung, bewohnt wird, hatte die Konföderation ein Gesetz erlassen, welches es verbot, auch nur einen der Planeten zu erobern. Aber diese Gegend war reich an Mineralvorkommen, und als eine Expeditionsgruppe meldete, daß sich Kilrathis dort aufhielten, wußten wir, daß wir einzugreifen hatten.

Iceman und ich sollten auf Raptors vier Sprungpunkte überprüfen, wobei der dritte und der vierte besonders wichtig waren, da dort Kilrathis Angriffe auf Vorräte ausführen sollten. Wir wußten, daß wir auf unserem Weg auf große Asteroidenfelder stoßen würden.

Wir begaben uns zwischen die Mineralvorkommen, von denen wir gehört hatten. Leider hatten diese die Form von Asteroiden, so daß sie für uns eine wirkliche Bedrohung darstellten. Wir bewegten uns mit 250 KPS durch sie hindurch, flogen per Autopilot und stießen bei Nav 1 schließlich auf noch mehr Asteroiden. Die Erledigung unseres Auftrages würde lange dauern. Ich war erleichert, als endlich ein Ende der Asteroidenfelder abzusehen war.



Wingman: Iceman, Schiff: Raptor

Wir befanden uns noch 45.380 km vor Nav 2, als Iceman die feindlichen Schiffe entdeckte. Als wir nahe genug waren, um sie als Dralthis zu identifizieren, befahl ich Iceman ATTACK MY TARGET und beschleunigte. Da es sich nur um zwei Schiffe handelte und wir gutgepanzerte Raptors flogen, näherte ich mich ihnen direkt von vorne mit gestarteten Turbos. Als ich nur noch 2.500 m entfernt von ihnen war, schaltete ich auf NCs um und ließ meine Energie regenerieren. Die erste Dralthi löste sich in Nichts auf, bevor wir irgendwelchen Schaden erlitten. Die zweite begann zu flüchten, und wir hielten sie nicht auf. Unser Weiterflug zeichnete sich durch nichts Außergewöhnliches aus, abgesehen von Icemans ungewohnter Gesprächigkeit. »Ich weiß, wir hatten nur zwei Dralthis zu bekämpfen, Major LaFong, aber ich würde an Ihrer Stelle nicht zu oft Frontalangriffe durchführen, wenn Ihnen an Ihrem Leben liegt, vor allem nicht zu Beginn einer Mission. Ich bin zwar erst 31 Jahre alt, aber ich habe gelernt, daß Vorsicht die beste Garantie dafür ist, daß ich das Alter von 32 Jahren erreichen werde. Ich werde auch weiterhin alle Ihre Befehle ausführen, würde es aber vorziehen, wenn Sie altbewährte Taktiken und Strategien anwendeten.«

Ich wußte, was er meinte. Während es sicher gewesen war, die Dralthis frontal anzugreifen, konnte es den Tod bedeuten, zu Beginn einer Mission Schaden zu erleiden. Es bedarf nur weniger Schüsse, um ein Computersystem zu beschädigen.

Wenn ich mir das recht überlegte, war ich sehr leichtfertig gewesen, und wir hatten Glück gehabt, daß uns nichts Ernstes passiert war. Wir flogen weiter zu Nav 3.

Als uns kurz vor Nav 3 die Grathas angriffen, wollte ich Iceman beweisen, daß ich auch zu klassischen Manövern fähig war. Ich befahl ATTACK MY TARGET, rollte nach rechts, um eine kleinere Angriffsfläche zu bieten und kippte dann nach links. Ich startete die Turbos, und wir begannen, auf sie zuzufliegen. Bei voller Geschwindigkeit wendete ich hart rechts und begann zu gleiten. Feindliche Schiffe können gleitende Ziele nur sehr schwer treffen.

»Sehr gut«, flüsterte Iceman, »ich bleibe in Ihrer Nähe.« Als ich die führende Gratha im Visier hatte, feuerte ich eine ganze Reihe von Salven aus den NCs auf sie ab. Zwei davon trafen, und ich sah, wie die Gratha aus ihrer Formation ausbrach. Ich befahl Iceman BREAK AND ATTACK, beobachtete, welches Ziel er auswählte und fällte dann eine Entscheidung. Ich war der beschädigten Gratha auf den Fersen, und nach ein paar Drehungen hatte ich sie endlich im Visier und konnte eine Javelin auf sie abfeuern. Die Schutzschilder waren noch nicht so sehr geschwächt, daß die Javelin eine Möglichkeit gehabt hätte, die Arbeit zu beenden, aber zwei weitere Schüsse genügten. In diesem Moment erschien auch die Dorkir mit einer Schutzpatrouille aus drei Grathas. Wir erledigten alle Grathas mit unseren Roll-, Wende- und Gleitmanövern, die wegen ihrer Eignung als Angriffs- und Verteidigungsmanöver von den Terran-Piloten besonders geschätzt wurden. Sie boten die Möglichkeit anzugreifen, ohne selbst in Gefahr zu geraten.

Der Angriff auf eine Dorkir verläuft immer nach dem selben Schema. Angriff von hinten, wenden, Starten der Turbos, Wiederholung. Ein absolut sicheres Manöver. Gefährlich wird es erst, wenn man sich entschließt, von einer anderen Seite anzugreifen, dann können die Turmgeschütze der Dorkir tödlich sein.

Bei Nav 4 trafen wir noch einmal auf Asteroiden, aber es erschienen keine Feinde mehr. Wir flogen direkt weiter zur *Tiger's Claw*. Nach unserem Rapport beim Colonel eilte ich in die Bar, um die letzten Neuigkeiten zu hören. Maniac hatte während einer Eskorte eines unserer Schiffe mit einer Pilum FF zerstört. Es gab niemanden, der gut über den jungen Piloten sprach. Ich ging, um ihn zu suchen.

Tips und Zusammenfassung

1. Die beiden Dralthis, die Euch angreifen, wenn Ihr Nav 1 verlaßt, stellen kein großes Problem dar. Sie sind für Eure NCs und FGs ein leichtes Ziel, ohne gute Panzerung. Geht nur sicher, daß Ihr selber keinen Schaden erleidet.

2. Zwei Grathas greifen Euch bei Nav 3 an. Sie sind nur Teil einer größeren Gruppe. Gleit-, Roll- und Wendemanöver anwenden, aber nie Euren Radar aus den Augen verlieren. Es werden drei weitere Grathas erscheinen, und eine Dorkir versucht, ins Rostov-System zu springen.

Zwischen den Missionen

Ich überlegte mir angestrengt, was ich zu Marshall sagen könnte, als ich mich durch das Labyrinth von Gängen zu seinem Raum begab. Seit unserem Gespräch nach den Missionen im Cheng-Du-System hatte ich keine Beschwerden mehr über sein Verhalten gehört. Soweit ich informiert war, hatte er sich unser Gespräch wirklich zu Herzen genommen und versucht, mit seinem Wingleader zusammenzuarbeiten. Ich bin sicher, mir wäre es zu Ohren gekommen, wenn er sich Befehlen widersetzt und wieder auf eigene Faust gekämpft hätte.

Ich überlegte, wie ich mich in seiner Situation verhalten hätte. Ich hatte bereits genügend Kämpfe hinter mir, um zu wissen, wie verwirrend einzelne Situationen sein konnten. Die Kampfplätze waren von schreienden Piloten, auftauchenden und verschwindenden Feinden und durcheinander fliegenden Raketen erfüllt. Es konnte einen wirklich verrückt machen. Ich bemerkte sofort, daß er einige Drinks aus seiner privaten »Wandschrank-Bar« zu sich genommen hatte, als er auf mein Klopfen hin öffnete. Sie mußten stärker als der Goddard Special gewesen sein.

»Hey, Mann, du siehst gut aus«, lallte er. Er ging hinüber zum Tisch, setzte sich und goß sich wieder ein. »Ich habe gehört, was heute geschehen ist, Maniac. Das muß schlimm gewesen sein. Es hätte aber genauso jedem anderen passieren können.« Ich ging rüber zu ihm und setzte mich ihm gegenüber. Er schüttelte den Kopf.

»Es ist aber keinem anderen, sondern mir passiert. Vierzehn Menschen mußten dadurch sterben, und ich war es, der da draußen auf den verdammten Knopf gedrückt hat.« Maniac nahm einen großen Schluck, und als er aufsah, erblickte ich Tränen in seinen Augen. »In jedem verdammten Krieg gibt es Zufälle«, entgegnete ich ruhig, »und in jedem Krieg werden auch eigene Leute erwischt. Natürlich versuchen wir alle, das zu vermeiden. Aber eine Garantie dafür gibt es leider nicht. Maniac, jeder Pilot der *Tiger's Claw* war schon einmal in der Situation, eine Pilum starten zu müssen, ohne sicher zu wissen, ob sie ein eigenes Schiff oder das eines Feindes treffen würde. Das ist eine Entscheidung, die ganz allein dem jeweiligen Piloten überlassen wird.«

Marshall sagte ein paar Minuten überhaupt nichts. Seine Augen glitten im Zimmer umher: über die Bücher in den Regalen, seine Uniform und das Foto, das noch aus unserer Akademiezeit stammte. Ich fühlte mich überflüssig und unwohl.

»Es ist wirklich eigenartig. Ich war überzeugt, das Richtige zu tun. Ich flog in Paladins Wing, und wir eskortierten eine Drayman zurück zum Trägerschiff. Ich flog regelgerecht, wie es in den Büchern steht. Verstehst Du, was ich meine? Ich handelte genau richtig. Als die vier Grathas auf die Drayman zuflogen, hätte ich sie am liebsten sofort erledigt. Aber ich wartete auf Paladins Befehl. Als er rief: »Formation auflösen«, tat ich es. Als er befahl: »Angreifen«, griff ich an. Noch bevor wir die Möglichkeit hatten zu wenden, sah ich drei weitere Signale auf meinem

Bildschirm, und dann brach die Hölle los. Wir schrien Piloten an, sie schrien zurück, und überall waren Raumschiffe. Ich dachte, daß ich erst eine meiner zwei Darts auf die erste Gratha abgefeuert hätte, und als ich mich hinter der nächsten Gratha befand, schoß ich noch einmal. Mein Timing war entsetzlich schlecht. Mein Ziel flog hinter die Drayman, um hinter ihr Deckung zu suchen. In diesem Moment merkte ich, daß ich eine Pilum abgefeuert hatte und daß die Drayman das nächste Ziel war. Ich hatte zwei Darts auf die erste Gratha gefeuert. Ich versuchte noch, die Rakete mit meinen MDs zu zerstören, aber es war bereits zu spät. Die Drayman hatte schon zuvor sehr viel Schaden erlitten, und die Rakete war der Tropfen, der das Faß zum Überlaufen brachte. Das Schiff explodierte. Paladin begann, auf mich einzuschreien und hörte nicht mehr auf, bis wir zurück beim Trägerschiff waren. Halcyon suspendierte mich vom Fliegen, bis eine Konferenz abgehalten würde, und jetzt sieht mich keiner der anderen Piloten mehr an. Deshalb habe ich mich hierher zurückgezogen. Was soll ich denn nur tun? Ich bin so schrecklich durcheinander.« Ich begann, im Raum umherzugehen und versuchte, meine Gedanken zu sammeln. Marshall ging zu seiner Liege, streckte sich auf ihr aus und schloß die Augen. »Wir haben alle unsere Probleme, aber zu Dir habe ich immer aufgesehen. Das einzige, was ich immer wollte, war Kampfflieger werden. Ich wollte es so sehr, daß ich nie jemandem alle meine Ängste erzählte. Für Dich war immer alles so einfach. Du wußtest, was Du zu sagen hattest, wann Du es zu sagen hattest und wem Du es zu sagen hattest. Dazu war ich nie in der Lage. Das einzige, was ich wirklich konnte, war Fliegen. Ich habe schreckliche Angst, daß sie mich jetzt rausschmeißen.« Ich wußte nicht, was ich hätte sagen können.

Er tat mir leid. Es nahm ihn wirklich sehr mit, und die Konföderation konnte es sich nicht leisten, auch nur einen Piloten zu verlieren, vor allem keinen mit Maniacs Fähigkeiten. Und was besonders schlimm war, war die Tatsache, daß Maniac noch nicht einmal die Gelegenheit gehabt hatte, den anderen zu zeigen, daß er sich geändert hatte und bereit war zu kooperieren. Sie waren außer sich und glaubten, daß sein Fehler auf alle Piloten der *Claw* einen Schatten werfen würde. Es war Maniacs Pech, daß er in den 10 Jahren der *Claw*-Geschichte der erste Pilot war, der ein eigenes Schiff abschoß. Es würde schwierig werden, wenn nicht gar unmöglich, diesen schlechten Ruf wieder los zu werden.

Rostov-System — Mission 10.2

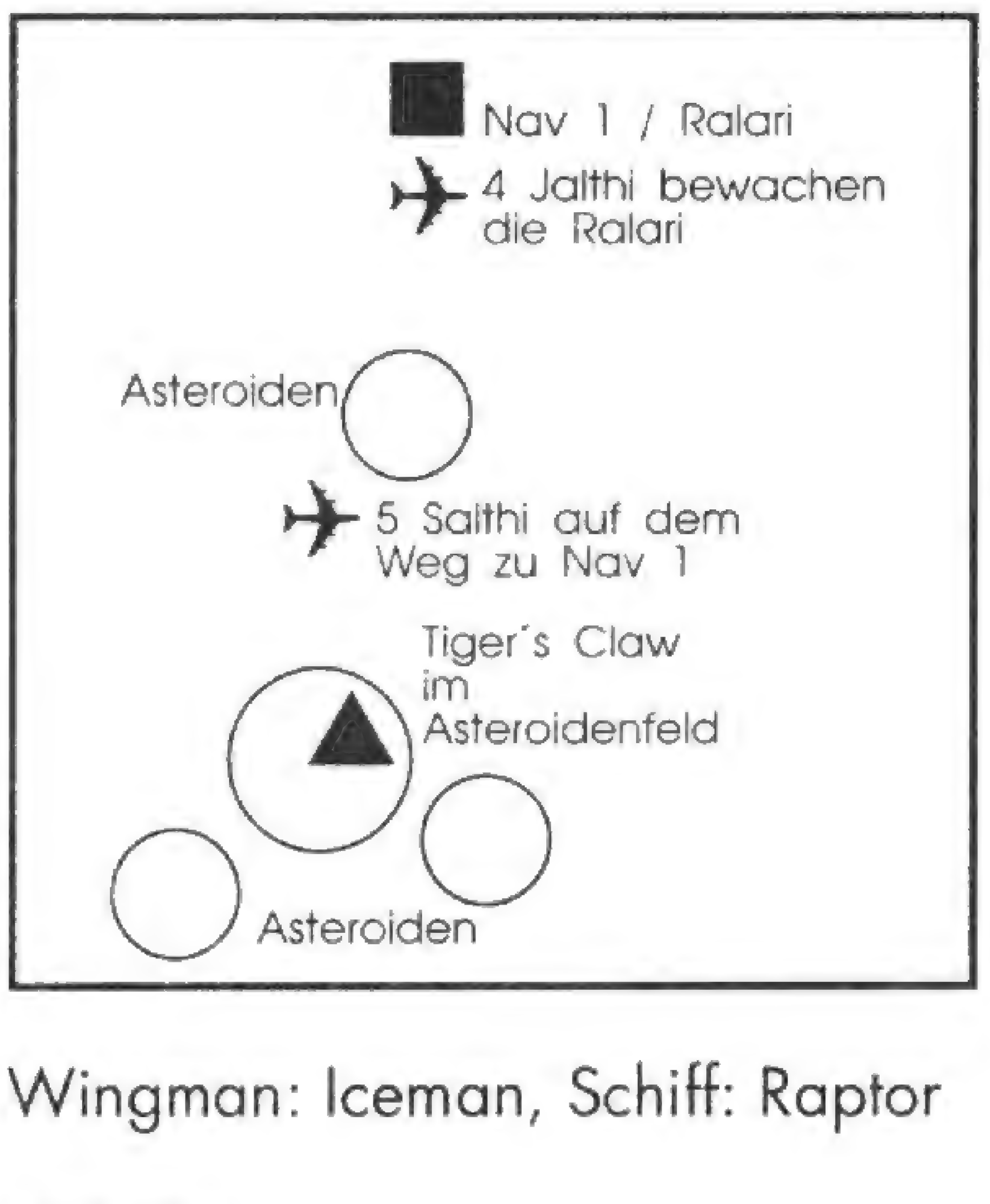
Wir hatten zwar erfolgreich die Versorgungsschiffe aufhalten können, aber die Kilrathis vergrößerten Tag für Tag ihre Militärmacht im gesamten System.

Das Oberkommando hatte über die Präsenz einiger neuer feindlicher Schiffe im System berichtet, einen Zerstörer der Ralari-Klasse eingeschlossen. Noch bevor wir uns zur Lagebesprechung getroffen hatten, begegnete ich Iceman. Nach meinem gestrigen Hals-über-Kopf-Angriff auf die Dralthis merkte ich, daß ihn irgendetwas bedrückte, aber es war schwierig, ihn dazu zu bringen, etwas zu sagen.

»Ich weiß, daß ich gestern da draußen einen Fehler gemacht habe, und ich bin Ihnen dankbar, daß Sie mich auf diesen Fehler aufmerksam gemacht haben, bevor wir auf die nächste feindliche Wing gestoßen sind. Ich bin froh, daß Sie mit mir geflogen sind. Ich weiß, daß es eigentlich die Aufgabe des Wingman ist, den Wingleader zu beschützen und seine Anordnungen zu befolgen, aber Sie sind ein Veteran, und ich bin immer gerne bereit, dazu zu lernen«, sagte ich. »OK«, lautete die für ihn typische Antwort, »gehen wir.«

Wir beschlossen, uns das Asteroidenfeld zunutze zu machen und auf unserem Vormarsch in ihm Deckung zu suchen. Es war alles gut gelaufen, als zwei Salthi-Wings aus dem Nichts auftauchten. Die kleinere der beiden war uns am nächsten, deshalb befahl ich, sie anzugreifen, startete die Turbos und stürzte mich in den Kampf. Ich wollte die beiden ersten schnell erledigen und mich dann den dreien, die etwas weiter entfernt waren, widmen.

Die Salthi-Piloten waren gute, ja sehr gute Flieger, aber ihre leichten Schiffe trugen nicht genügend Geschütze, um eine ernsthafte Bedrohung für uns darzustellen. Sie waren zwar lästig, da ihre Schnelligkeit und Wendigkeit gegenüber unseren schweren Schiffen ein Vorteil war, aber wir brauchten nicht oft zu feuern, um ihre 1,5 cm-Seitenpanzer zu zerstören. Ihre einzige Chance war zu kämpfen, solange es noch 5 gegen 2 stand. Dieser Vorteil blieb ihnen nicht lange.



Wingman: Iceman, Schiff: Raptor

Iceman feuerte zwei perfekt gezielte Schüsse auf sie ab, ich brauchte ein wenig länger, weil Icemans Warnungen vom Vortag mich vorsichtiger gemacht hatten. Ich zollte den Salthis diesmal den Respekt, den ich sonst nur den schweren Kampfflugzeugen zukommen ließ. Die Salthis waren nur mit zwei LCs und einer Dumb-fire-Rakete (Rakete ohne eigene Zielsucheinrichtung) bestückt, wogegen die schwereren Kampfflugzeuge, vor allem die Jalthis, mit viel mehr Geschützen ausgestattet waren.

Wir wandten uns den übrigen Schiffen zu, und ich befahl Iceman ATTACK MY TARGET. Mit gemein-

samer Feuerkraft konnten wir direkt in sie hineinfeuern, und genau das taten wir auch. Wir wichen ihrem ersten Ansturm aus, starteten die Turbos, blieben ihnen auf den Fersen, als sie wendeten, und schossen sie endlich ab.

Ich wünschte, unser nächster Kampf wäre genauso einfach verlaufen. Als wir die Ralari und ihren Schutz erblickten, konnten wir zunächst nicht erkennen, um was für Begleitschiffe es sich handelte. Sobald uns aber die erste 6-Schuß-Salve erreichte, wußten wir, daß es sich um Jalthis handelte. Da sie zu viert waren, befahl ich Iceman, auf eigene Faust anzugreifen. Ich ging hinter der Ralari in Deckung, zumindest hatte ich das vorgehabt, aber die Laser des Geschützturmes trafen meine Frontschilder. Mit einer Jalthi auf den Fersen entfernte ich mich, um meinen Schutzschildern die Zeit zu geben, sich wieder aufzuladen. Ich achtete darauf, immer mit der unbeschädigten Seite dem Feind zugewandt zu sein. Es war Zeit, zum Angriff überzugehen. Ich rollte nach links, wendete hart nach rechts, startete die Turbos, um meine Richtung zu ändern und die Jalthi von oben anzugreifen. Auch sie war schußbereit, aber bis sie mich anvisiert hatte, hatten sie bereits drei Schüsse von mir getroffen. Als sie versuchte zu flüchten, traf ich sie noch einmal direkt vor den Bug. Das war's.

HELP ME OUT HERE, hörte ich Iceman schreien. Er wurde von drei Jalthis gleichzeitig beschossen. Ich raste auf ihn zu, wendete nach rechts, um ins Gleiten zu geraten und drückte dann die Rückschrittaste, um zum Stehen zu kommen. Ich hielt meine Geschwindigkeit bei 0 KPS und setzte nur noch meine Turbos ein. Eine Taktik, die die Kilrathis noch nicht kannten und die mir deshalb die Möglichkeit gab, zwei von ihnen abzuschießen. Iceman übernahm die dritte. Ich setzte beim Angriff auf die Ralari dieselbe Taktik ein, die ich bei allen Hauptschiffen einsetze, aber diesmal schoß ich zuerst alle meine Raketen ab und wendete, als ich mich nur noch 2000 m vom Ziel entfernt befand. Die Ralari feuerte mir mit ihren Lasern hinterher und ich versuchte, außerhalb ihrer Reichweite zu bleiben. Als ich keine Raketen mehr hatte, setzte ich meine NCs ein und fuhr zusammen mit Iceman mit meinem Angriff fort. Wir brauchten ein wenig Zeit, aber schließlich explodierte die Ralari.

Tips und Zusammenfassung

1. 45.000 km vor Nav 1 werdet Ihr von fünf Salthis angegriffen. Setzt Eure FGs ein, keine Raketen. Befehlt BREAK AND ATTACK und schlagt schnell zu. Für die drei letzten feindlichen Schiffe könnt Ihr Euch Zeit lassen. Paßt am Ende des Kampfes auf Asteroiden auf.

2. Die vier Jalthis, die eine Ralari bewachen, sind starke Gegner, aber gegen Eure Gleitmanöver sind sie machtlos.

3. Beim Angriff auf die Ralari wendet den üblichen Heckangriff an, aber wendet Euch früher als sonst wieder ab und setzt alle Eure Raketen ein, bevor Ihr die Geschütze benutzt.

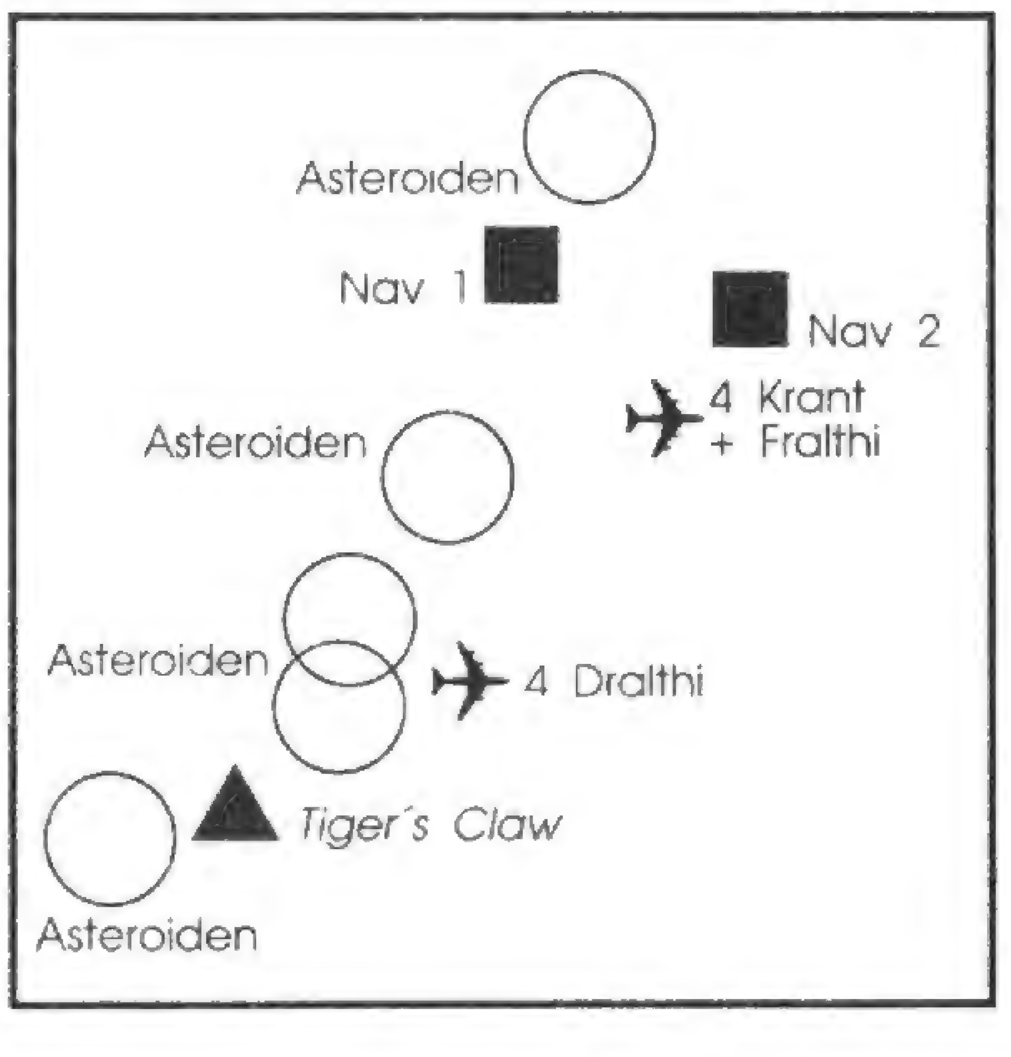
Rostov-System **Mission 10.3**

Ich wußte genau, was auf uns zukam, als der Colonel Iceman und mir auftrug, ein großes Schiff vor Nav 2 zu erkunden. Wir wußten zwar nicht, um welchen Schiffstyp es sich handelte, aber es war uns bekannt, daß es sehr groß sein mußte. Halcyon meinte, wir könnten entweder direkt von Nav 1 losfliegen und so ein Asteroidenfeld umgehen oder aber über Nav 2, wo wir uns allerdings hätten durcharbeiten müssen. Die Entscheidung fiel uns nicht schwer, da ich zuvor mit Iceman gesprochen hatte.

»Ich habe mir immer jede mögliche Deckung zunutze gemacht«, hatte er gesagt, »es gibt viele Piloten, die mir in diesem Punkt nicht zustimmen, da sie Angst haben, in eine Mine oder gegen einen Felsen zu fliegen. Ich jedoch bin der Meinung, daß der Überraschungseffekt jedes Risiko wett macht. Die Kilrathis patrouillieren die Asteroidenfelder nicht so oft wie die offenen und freien Stellen des Systems. Mitten hindurch zu fliegen ist daher besser.«

Zwischen Nav 2 und der *Claw* hindurch beeilten wir uns, zu den Asteroiden zu gelangen. Ich bat Iceman, Funkstille zu bewahren. Als die vier Dralthis 48.000 km vor unserem Ziel auftauchten, fragte ich mich, ob wir uns richtig entschieden hatten. Dann dachte ich daran, daß es vielleicht noch schlimmer gewesen wäre, wenn wir von Nav 1 aus geflogen wären. Die vier Dralthis erschienen auf meinem Radar als ein einziger großer, roter Punkt, und ich befahl Iceman, in Formation zu fliegen.

Er sah meine Turbos arbeiten und blieb in meiner Nähe, als ich nach rechts kurvte, um hinter die Dralthis zu gelangen. Es klappte nicht ganz, wie ich es geplante hatte, aber eine Rechtsrolle, gefolgt von einer Rechtswende und einem Turbostoß brachte uns unter sie. Als wir von ihnen angegriffen wurden, betätigte ich die Rückschrittaste, um stehen zu bleiben, wendete und startete die Turbos. Jetzt waren wir endlich hinter ihnen und wir näherten uns rasch. Ich befahl Iceman BREAK AND ATTACK.



Wingman: Iceman, Schiff: Raptor

Ich schoß so lange mit den MDs, wie es meine Energiereserven erlaubten, hielt dann inne und wartete, bis meine Energiespeicher wieder aufgeladen waren. Zwei Dralthis wendeten und kamen auf uns zu, aber sie waren von unserem Angriff bereits so beschädigt, daß sie erledigt waren, als wir sie mit unseren NCs direkt in ihren Bug trafen.

Zwei weitere schossen wir mit unseren MDs ab, als wir weiter entfernt waren, und aus der Nähe schossen wir mit NCs. Der einzige Trick dabei war, zu hohen Energieverbrauch zu vermeiden.

Wir flogen in das Asteroidenfeld ein, reduzierten unsere Geschwindigkeit auf 250 KPS und konzentrierten uns auf unser eigentliches Vorhaben. Ich machte mir Gedanken darüber, was uns wohl auf der anderen Seite erwarten mochte. Iceman und ich sprachen kein Wort. Als wir aus dem Feld herausflogen, rasten wir per Autopilot weiter und hofften, daß wir vor dem unbekannten Schiff noch einen Vorteil hätten. Ich dachte, wir könnten es überraschen, aber eine Krant-Wing entdeckte uns schon ein ganzes Stück vorher. Wir versuchten zu flüchten, aber als ich auf meinem Bildschirm den grellen Punkt erblickte, wußte ich, daß sie nichts unversucht lassen würden, um das große Schiff zu beschützen. Also wendeten wir und griffen an.

Krants sind sehr schwierige Gegner. Sie sind gut gepanzert, relativ schnell, können prima beschleunigen und sind mit 3 Hitze-Such-Raketen bestückt. Unsere Raptors sind nur ein wenig schneller, dafür aber besser gerüstet.

Nachdem ich dem ersten Angriff ausgewichen war, visierte ich eine Krant an und traf sie mit meinen NCs gut genug, um ihr Schutzschild zu beschädigen. Dann wendete ich mich von meinem ersten Opfer ab, um mich einem neuen Ziel zuzuwenden. Sobald ich eines gefunden hatte, erledigte ich die mir folgende Krant mit einer Stachelschwein-Mine. Iceman gab mir durch, daß er auch eine Krant erledigt hätte. Ab jetzt waren wir im Vorteil. Die beiden letzten schafften wir zusammen. Wir beeilten uns, um zu dem grellen Radarpunkt zu gelangen.

Es war die zweite Fralthi, die ich sah, aber während es sich bei der ersten um einen Frachter gehandelt hatte, war diese ein leichter Raumschiffträger. Das hieß, sie würde zwar mehr LCs besitzen, dafür aber keine Flieger mehr, die sie beschützten. Und ich ziehe die Laser den Jägern vor.

Halcyon wollte eigentlich nur, daß wir hinterher über das Schiff berichteten, aber es war einfach zu aufregend. Wir hatten noch keinen Schaden erlitten und hatten auch fast noch alle unsere Waffen. Jetzt war David-gegen-Goliath-Zeit. Iceman griff von der Seite an, während ich das Heck übernahm. Wir mußten jeder schon zehn Mal auf die Fralthi gefeuert haben, bis die rechte VDU endlich einen Schaden aufwies. Ich überprüfte den Radar, schaltete auf FGs und beschloß, sehr nahe an die Fralthi hinzufliegen, bevor ich das nächste Mal schoß. Die Fralthi explodierte in dem Moment, in dem ich meine Maschine hochzog, um einer Kollision mit ihr auszuweichen. Das würden sie uns auf der *Tiger's Claw* niemals glauben.

Tips und Zusammenfassung

1. Nützt die Asteroiden aus und nähert Euch dem großen feindlichen Schiff, indem ihr direkt auf Nav 2 zufliegt.

2. Benützt gegen die vier Dralthis, die Euch 48.000 km vor Nav 2 angreifen, von fern MDs und aus der Nähe NCs oder FGs. BREAK AND ATTACK ist die beste Vorgehensweise gegen die vier leichten Jäger der Kilrathis.

3. Gegen die Krants wendet Ihr am besten Turbo-Gleitmanöver und FGs an.

4. Gegen die Fralthi Raketen und Geschütze einsetzen, vielleicht explodiert sie; aber entfernt Euch früher als normalerweise, wenn Ihr von der Seite oder von hinten angreift.

Hubble's Star — Mission 11.1

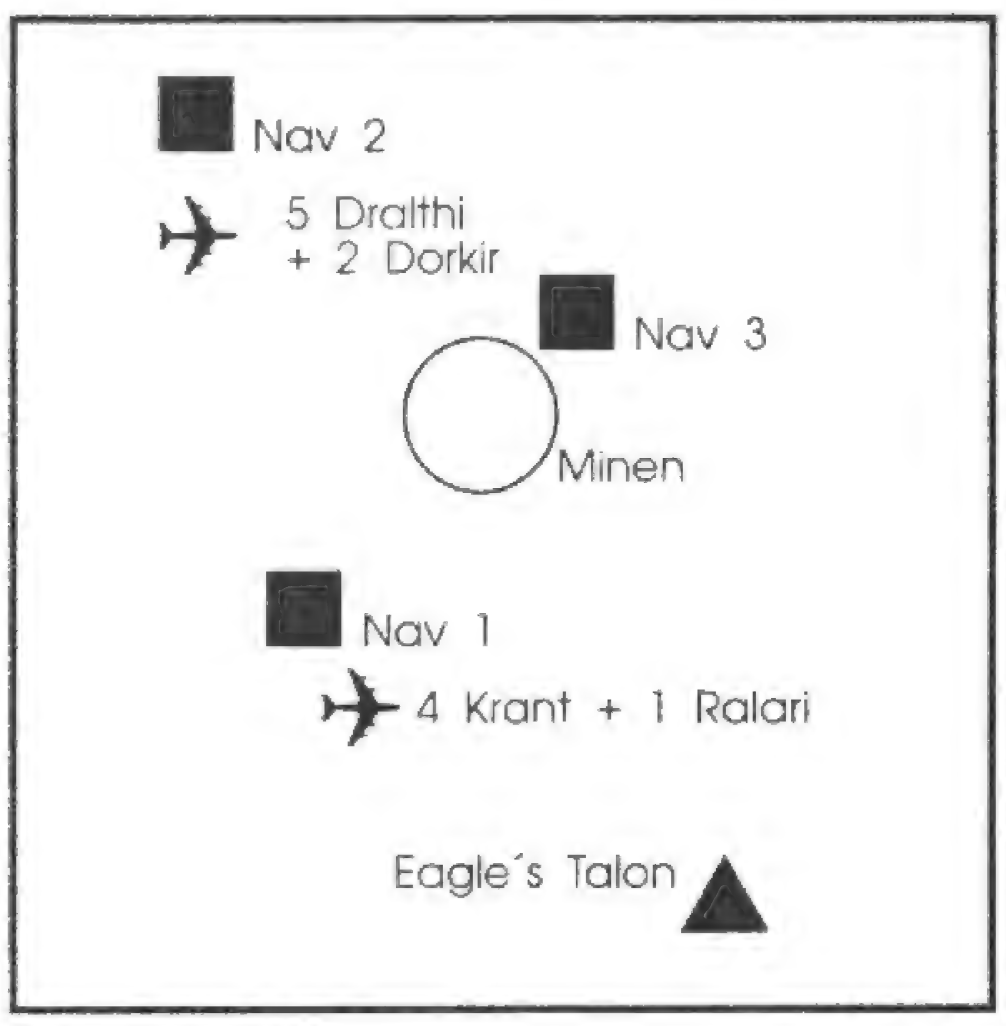
Als Roberts das Wing Commander Holo-Vid entwickelte, mußte er sich eine Möglichkeit einfallen lassen, durch die der Spieler entweder gewinnen oder verlieren konnte. Auf mein Drängen hin sollten die Missionen Hubble's Star und Hell's Kitchen dafür hergenommen werden. Im wirklichen Krieg waren diese Missionen nicht von Piloten der *Tiger's Claw* geflogen worden. Der folgende Kriegsbericht stammt von dieser Mission.

Piloten: Major Pitak Puzaki
1st Lieutenant Marsha Shannon

Schiff: Scimitars, zugehörig zur *TCS Eagle's Talon*

Mission: Kolonisten im Hubble's Star System sind zu beschützen. 12 Wings sind losgeschickt worden. Kappa Wing ist zuständig für 3 Nav-Punkte.

Zusammenfassung: Eine Ralari und ihre Kampffliegereskorte 8000 km vor Nav 1. Shannons Triebwerke sind überhitzt. Sie fliegt zurück zur *Eagle's Talon*, um Reparaturen vorzunehmen. Die Mission wird unter großer Mühe durchgeführt.



Gleiten nach Zünden der Turbos gibt die Möglichkeit, einem ersten Angriff auszuweichen. Zwei Krants werden mit MDs geschwächt und schließlich mit Javelins zerstört. Zwei weitere Krants werden nur mit den Kanonen abgeschossen. Heckangriff auf die Ralari durch erfolgreichen Einsatz der Darts.

Ca. 7500 km vor Nav 2 greifen fünf Dralthis an. Sie begleiten eine Dorkir. Eigene Verteidigung durch Turbos und Slalomflug. Die Dralthis werden schließlich durch MDs aus dem Verkehr gezogen. Heckangriff auf die Dorkir ist erfolgreich. 3510 km vor Nav 3: Minenfeld.

Hubble's Star — Mission 11.2

Piloten: Major Pitak Puzaki
1st Lieutenant Marsha Shannon

Schiff: Scimitars

Mission: *Eagle's Talon* knapp an Treibstoff. Unsere Aufgabe ist es, den Tanker bis zu Nav 1 zu begleiten. Starker Widerstand wird erwartet.

Zusammenfassung: 40.000 km vor Nav 1 werden vier Dralthis entdeckt, die unserer Flotte folgen. Höchstgeschwindigkeit wird geflogen, und wir bereiten uns auf den Angriff vor. Kurz vor Start der Turbos treffen wir auf ein Minenfeld. Geschwindigkeit wird auf 250 KPS gedrosselt.

Nachdem wir das Minenfeld hinter uns gelassen haben, werden die Turbos gestartet und der Kurs geändert, um von hinten an die feindlichen Schiffe zu gelangen. Die Dralthis entdecken unser Manöver, bevor wir es ausführen können, und wenden, um uns anzugreifen. Angriffsbefehl. Wendungen nach links und rechts spalten die Aufmerksamkeit des Feindes, und die Einzelkämpfe beginnen. Wir feuern mit MDs und setzen die Turbos ein, um den Dralthis zu folgen, wenn sie versuchen, sich aus dem Staub zu machen. Alle vier Dralthis werden besiegt, wobei die Scimitars nur minimalen Schaden erleiden. Treffen mit dem Tanker.



Vier Grathas greifen den Tanker an, als wir uns auf dem Rückflug zur *Tiger's Claw* befinden. Wir provozieren sie, um die Angriffe auf die Scimitars zu lenken. Die Ziele werden nach einem Angriffsschema ausgesucht. Die Grathas, die sich direkt hinter dem Tanker befinden, werden zuerst angegriffen. MDs werden zum Schwächen der Panzerung eingesetzt, Javelins und Darts beenden die Arbeit.

Ergebnis: Zwei Drayman-Tanker kommen ohne Schaden bei der *Tiger's Claw* an.

Hubble's Star — Mission 11.3

Piloten: Major Pitak Puzaki
1st Lieutnant Marsha Shannon

Schiff: Scimitars

Mission: Höchste Alarmstufe, da die Hauptflotte der Kilrathis Hubble IV angreift. Phi Wing hat den Auftrag, die Information nachzuprüfen, die besagt, daß neue gegnerische Schiffe in einem Asteroidenfeld bei Nav 1 aufgetaucht sind.

Zusammenfassung: Wir entdecken vier Krants in einem Asteroidenfeld bei Nav 1. Sie waren auf dem Weg zur *Eagle's Talon*. Sofortiger Angriff mit den Scimitars auf das führende Schiff wird angeordnet.

Bei einer Geschwindigkeit von 300 KPS werden MDs eingesetzt, um den Weg durch das Asteroidenfeld freizuschießen. Shannon bricht nach links unten aus, und ich feuere eine Dart-Rakete auf die Krants, die noch immer Formation fliegen. Bis unsere Energie wieder den Höchstpunkt erreicht hat, verhalten wir uns eher zurückhaltend. Ununterbrochenes Suchen nach der günstigsten Position. Geschossen wird nur aus der Nähe und nur dann, wenn ein Treffer garantiert ist. Nur ein Angriff mit einer Javelin war erfolgreich, dafür konnten drei Krants mit den Geschützen zerstört werden.



Wir beobachten vier Grathas beim Angriff auf den Raumschiffträger. Angriff bei gestarteten Turbos. Konstante Gleitmanöver. Zwei der feindlichen Schiffe werden mit Javelins vernichtet. Wir provozieren ununterbrochen.

Zwei Jalthis greifen ein. Die hintere von ihnen wird anvisiert, und ich befehle Shannon anzugreifen. Ich beschäftige mich mit dem Anführer. Häufiger Wechsel bei der Geschwindigkeit und viele Gleitmanöver. Shannon zerstört eine Jalthi, ich vernichte zwei Grathas und eine Jalthi mit meinen Geschützen.

Hell's Kitchen — Misson 13.1

Piloten: Major Pitak Puzaki
1st Lieutenant Marsha Shannon

Schiff: Scimitars

Mission: Flüchtlingsschiffe befinden sich im System. Ein Raumschiffträger der Kilrathis befindet sich auf dem Weg dorthin. Die Bevölkerung flieht vor der Zerstörung, die die Kilrathis bei ihrem Angriff auf drei Planeten verursacht haben. Die Wasser und Treibstoffversorgung ist in vielen Gebieten zusammengebrochen. Beta Wing soll eine Drayman mit Zivilisten an Bord zur *Eagle's Talon* begleiten.

Zusammenfassung: Vier Salthis tauchen 42.000 km vor dem Sprungpunkt der Drayman auf. Angriff und Zerstörung aller Salthis mit Geschützen. Angriff immer von hinten oder von der Seite, da dort die Abwehr am schwächsten ist. Drei Krants werden 10.000 km vor dem Sprungpunkt erledigt. Gleiten, Rollen und Wenden erweist sich als sehr effektiv, da wir Darts anwenden und auf ihre schwächere Seite feuern, mit anschließendem Beschuß aus den MDs. Zwei weitere Krants greifen uns an, und wir verwenden konstante Schübe der Turbos, um ihren Schüssen auszuweichen und in eine gute Angreiferposition zu gelangen. Eine von ihnen erledigen wir mit einer Javelin HS, die andere mit den Geschützen.



Nach dem Treffen mit der Drayman gehen wir hinter ihr in Position und stellen unsere Reisegeschwindigkeit auf 120 KPS. Vier Grathas greifen die Drayman an, reagieren jedoch alle auf unsere Provokationen. Sie versuchen, uns vom Transporter wegzulocken, aber wir konzentrieren uns immer auf die gegnerischen Flieger, die uns am nächsten sind. Es gelingt uns, zwei von ihnen von hinten mit Javelins zu zerstören, zwei weitere mit MDs. Ein Pilot springt ab, und wir teilen seine Position den Rettungseinheiten mit.

Hell's Kitchen — Mission 13.2

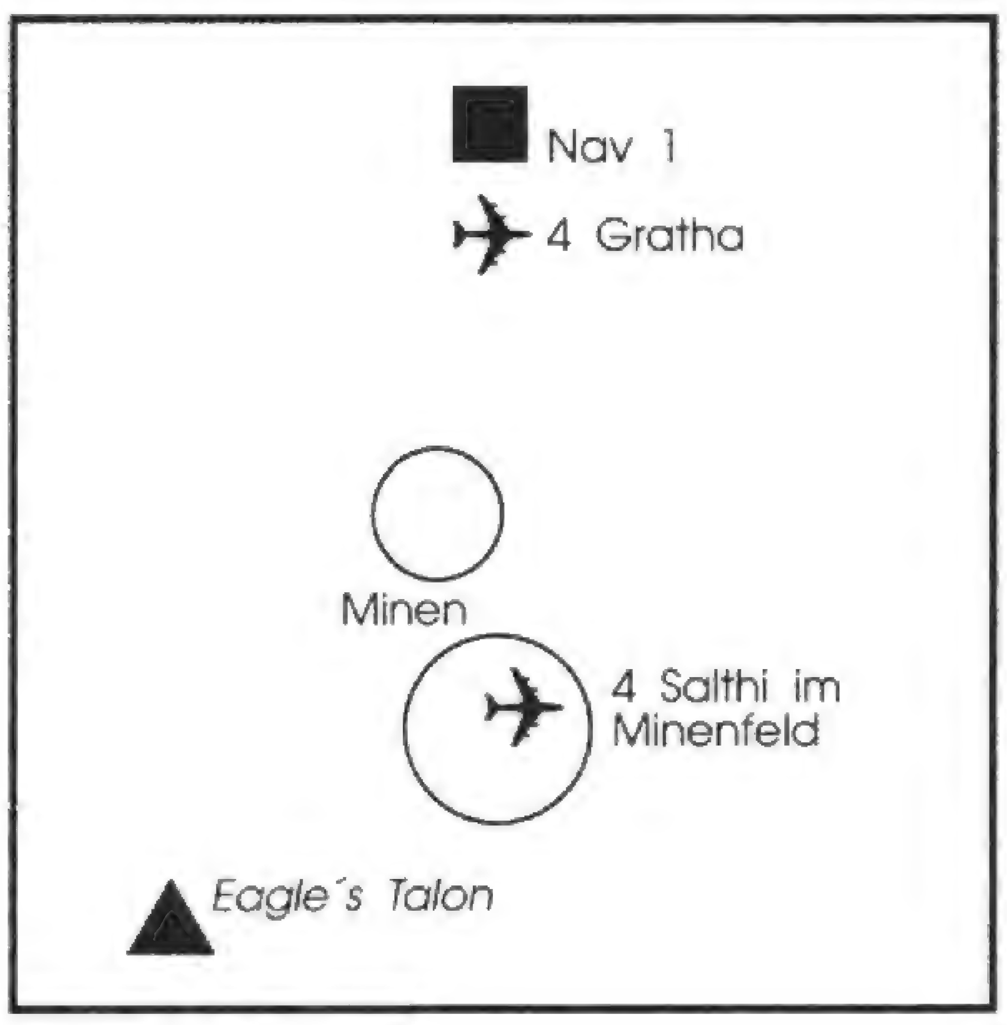
Piloten: Major Pitak Puzaki
1st Lieutenant Marsha Shannon

Schiff: Scimitars

Mission: Kampftruppen der Kilrathis sind in das System verfolgt worden. Sie werden im Venice-System erledigt. Theta Wing soll im System nachsehen und herausfinden, warum sechs feindliche Schiffe in einem Ring um Nav 1 postiert sind. Größere feindliche Schiffe sind zu zerstören.

Zusammenfassung: Auf dem Weg zur Patrouille treffen wir auf ein Minenfeld. Wir verringern unsere Geschwindigkeit und sind überrascht, als uns vier Salthis im Minenfeld angreifen und mit Lasern auf unsere Heck- und Seitenschilder feuern. Angriff. Shannon bricht nach links aus und wird von drei Schiffen verfolgt. Ich übernehme das vierte.

Obwohl es gefährlich ist, starte ich kurz die Turbos, um einer Rakete auszuweichen und mich in die Position zu bringen, die mir einen Angriff auf die Salthi erlaubt. Die MDs treffen, und als sie versucht zu flüchten, erledige ich sie mit einer Javelin. Shannon ruft um Hilfe, ich reagiere sofort.



Eine Salthi wird von Shannons Lasern zerstört, aber ihr eigenes Schiff ist von den beiden anderen stark beschädigt worden. Ich erledige sie von hinten mit meinen MDs. Ich kann zwar kein EBS-Signal hören, das darauf hinweisen würde, daß Shannon ihr Schiff verlassen hätte, aber ich verständige trotzdem die *Eagle's Talon*, um eine Suche einzuleiten.

Bei Nav 1 treffen wir nur auf vier Grathas. Der Nahkampf besteht aus einem Gemisch aus Gleit-, Roll-, Wendemanövern und Loopings. Raketen, Laser und MDs sind im Einsatz. Bis ich die feindlichen Schiffe endlich zerstört habe, habe ich alle meine Raketen verschossen.

Hell's Kitchen — Mission 13.3

Piloten: Major Pitak Puzaki
Captain Reynolds Carpenter

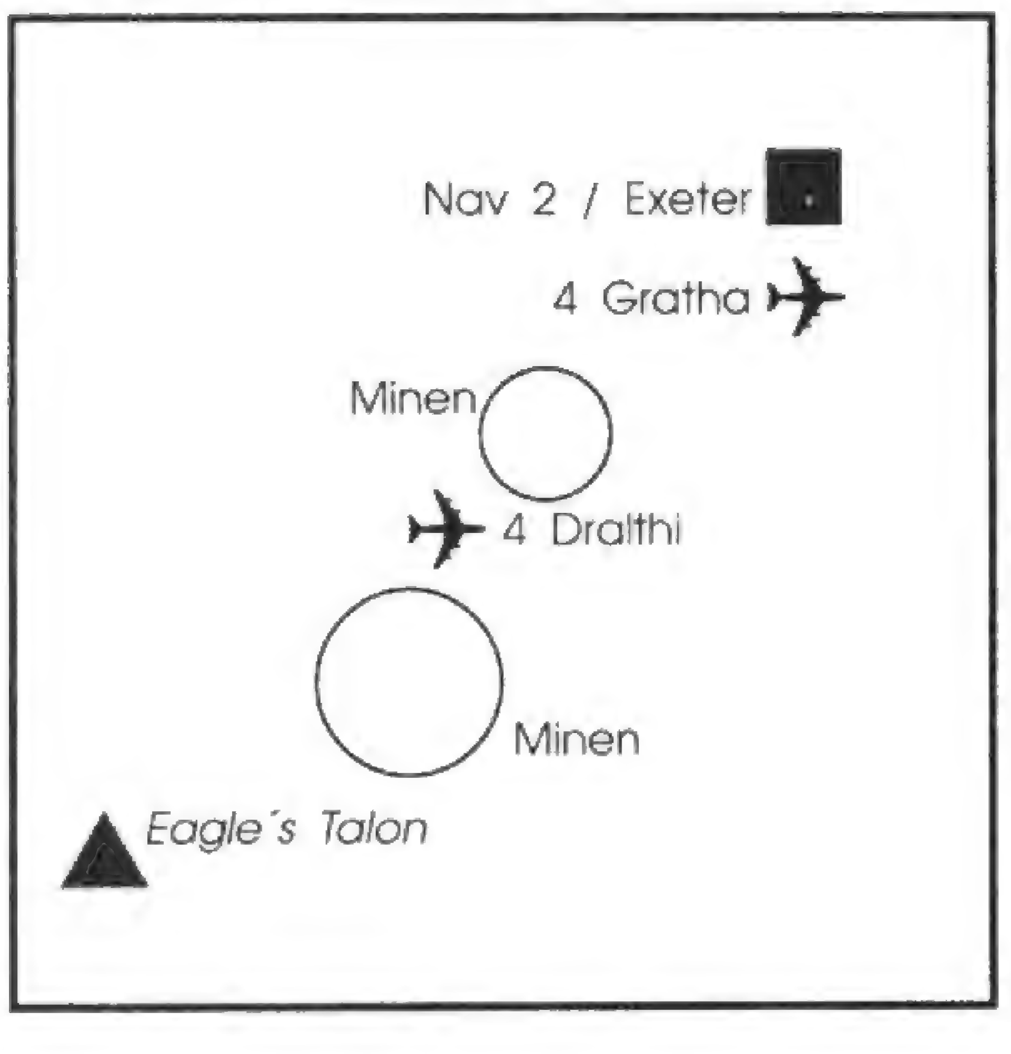
Schiff: Scimitars

Mission: Eine Exeter befindet sich unter hartem Beschuß, und Mu Wing soll Hilfe leisten. Es ist unser Auftrag, mit Höchstgeschwindigkeit zu fliegen und andere feindliche Schiffe, die uns begegnen, nicht zu bekämpfen.

Zusammenfassung: Auf unserem Weg zur Exeter treffen wir auf vier Dralthis. Ich befehle Carpenter, in der Formation zu bleiben, wende nach rechts und lasse die Turbos auf vollen Touren laufen. Als die Punkte von unserem Bildschirm verschwinden, ändern wir unseren Kurs und fliegen wieder auf die Exeter zu. Mit gestarteten Turbos fliegen wir unserem eigentlichen Ziel entgegen.

Vier Grathas sind mit der Exeter beschäftigt. BREAK AND ATTACK. Mit Höchstgeschwindigkeit rasen wir dem Zerstörer entgegen. Ich rufe jeden einzelnen Piloten an und benütze alle in meinem Wortschatz vorhandenen Beleidigungen. Drei Schiffe wenden sich tatsächlich von der Exeter ab und kommen auf unsere Formation zu.

Carpenter feuert seine beiden Darts ab, als die drei Grathas auf uns zurasen. Ich feuere eine schnelle Salve ab, breche dann nach rechts aus und starte die Turbos, um hinter der Gratha herzufliegen, die noch immer die Exeter angreift. Während ich mich ausschließlich auf das eine Schiff konzentriere, treffen mich die beiden anderen schwer von hinten und lassen meine Schutzschilder erzittern. Ich ignoriere die Bedrohung und zerstöre mein Ziel mit meinen MDs und einer Javelin HS. Mein Alarmsystem meldet sich, als eine weitere Rakete mein Heck trifft. Ich steige aus.



Als ich wieder zurück auf der *Talon* bin, werde ich informiert, daß Carpenter den Auftrag alleine zu Ende geführt hat.

Hell's Kitchen — Mission 13.4

Piloten: Major Pitak Puzaki
Captain Raynold Carpenter

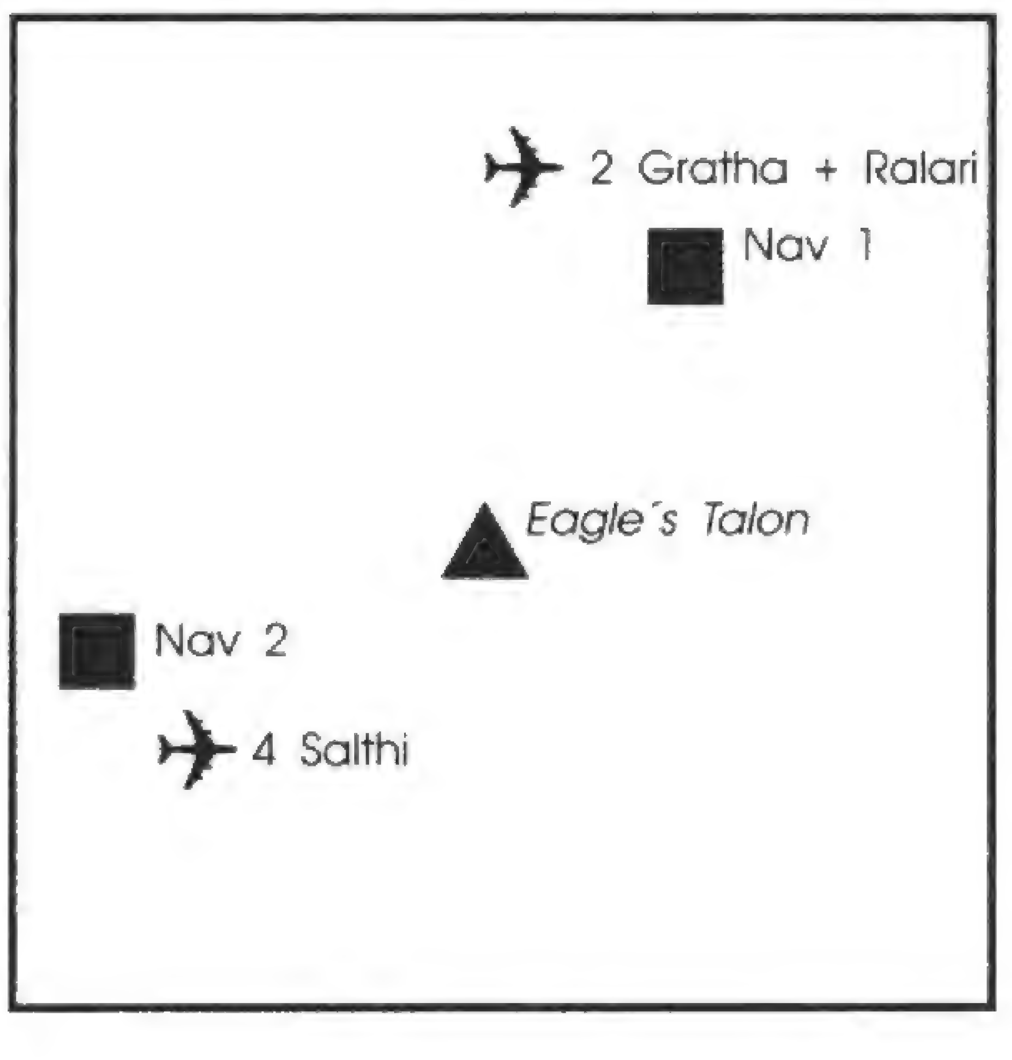
Schiff: Scimitars

Mission: *Eagle's Talon* wird zu Nav 2 beordert, um von dort in das Venice-System zu gelangen. Dort soll sie die *Tiger's Claw* in ihrem Endangriff auf die Kilrathis unterstützen. Sämtliche feindlichen Streitkräfte haben sich zusammengetan, um in einem letzten Versuch zu verhindern, daß das Trägerschiff das Ziel erreicht.

Zusammenfassung: Als wir Nav 1 erreichen, rasen zwei Grathas und eine Ralari auf die *Talon* zu. Wir verfolgen die Grathas, sparen unsere Raketen jedoch für das Hauptschiff der Kilrathis auf.

Während Carpenter rollt und wendet, um über die Gratha zu gelangen, breche ich nach rechts aus, starte die Turbos und lenke dann nach links, um ins Gleiten zu kommen. Ich halte den Turbostarter auch weiterhin gedrückt, wohl wissend, daß dies meine beste Waffe ist.

Während ich ununterbrochen meine Geschwindigkeit ändere, kann ich allen Schüssen ausweichen und gehe schließlich hinter der Gratha in Position. Sie wirft eine Porcupine-Mine ab, die die Panzerung der Scimitar trifft. Ich schieße von hinten mit den MDs auf sie. Ich brauche mehr als acht Anläufe, um die Gratha endlich zu zerstören.



Die Ralari wird schließlich von vier Darts, zwei Javelins und konstantem Beschuß aus unseren Geschützen erledigt. Wir warten den richtigen Augenblick ab, treffen den Zerstörer von hinten, entfernen uns wieder bis auf 1200 m und greifen dann erneut an.

Auf die letzten Salthis in diesem System treffen wir 121.000 km vor Nav 2. Wir benützen die Geschütze, um ihre Schilder zu schwächen, und Hitzeraketen, um sie endgültig zu besiegen.

Der Schlußangriff – Vorbereitungen für den Sieg

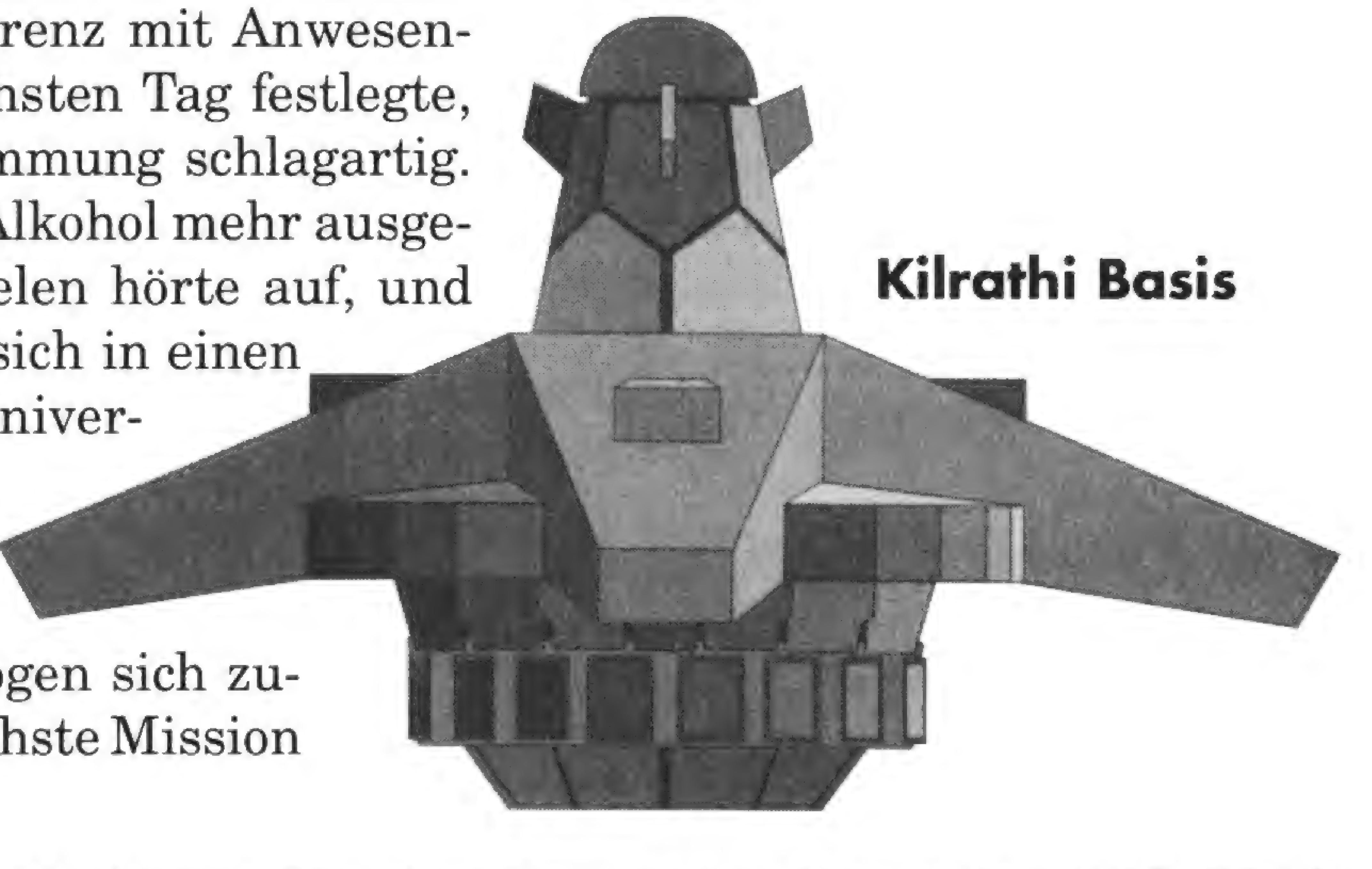
Eine erwartungsvolle Spannung erfüllte die *Tiger's Claw*. Wir wußten alle, wie wichtig das Venice-System für den Erfolg der Kilrathis war, und die Eroberung würde einen Wendepunkt im Kriegsgeschehen darstellen.

Der Geheimdienst hatte mitgeteilt, daß der Stützpunkt des Oberkommandierenden der Kilrathis in diesem System lag. Wenn es uns gelänge, diesen Stützpunkt zu zerstören, würden wir die strategisch wichtigste Basis unserer Gegner vernichten.

Alle zur Verfügung stehenden Rapiers befanden sich auf der *Tiger's Claw*, bereit zum Endschlag. Techniker rannten durcheinander, um noch letzte Handgriffe an den Computern, Waffen und Flugsystemen vorzunehmen. Trainingsflüge für die Piloten, die die hochentwickelten Schiffe der TCSN fliegen sollten, waren an der Tagesordnung.

Seit Monaten hatten die Piloten das erste Mal wieder die Möglichkeit zu entspannen. Es gab zwar täglich Besprechungen, aber Halcyon merkte, daß ein wenig Vergnügen und weniger Streß sich besser auswirken würden als konstante Arbeit. Shotglass war in seiner Bar vollkommen ausgelastet, vor dem Trainingssimulator war immer eine Warteschlange, und der Fitnessraum und die Bibliothek wurden Tag und Nacht benützt. Es war fast unmöglich, einen Platz auf dem Tennisplatz zu bekommen, und auch der Swimmingpool war mit Leuten überfüllt. Ich verbrachte meine Zeit überall auf dem Träger. Spirit schlug mich im Tennis, dafür gelang es mir, Iceman im Schwimmen zu besiegen. Ich schrieb Briefe, hörte Nachrichten, las Bücher oder dachte einfach nur nach.

Als Halcyon eine Konferenz mit Anwesenheitspflicht für den nächsten Tag festlegte, veränderte sich die Stimmung schlagartig. An der Bar wurde kein Alkohol mehr ausgeschenkt, das Kartenspielen hörte auf, und das Schiff verwandelte sich in einen der ruhigsten Orte im Universum. Es gab noch ein paar kleine Grüppchen, die sich leise unterhielten, aber die meisten zogen sich zurück, um sich auf die nächste Mission vorzubereiten.



Kilrathi Basis

Ich verbrachte die letzte Nacht mit dem Anschauen alter Komödien. W.C. Fields, Marx Brothers, Eddi Murphy, Richard Pryror, Robin Williams, Billy Crystal. Lachen war die einzige Möglichkeit, die Angst zu ersticken.

Venice-System **Mission 12.1**

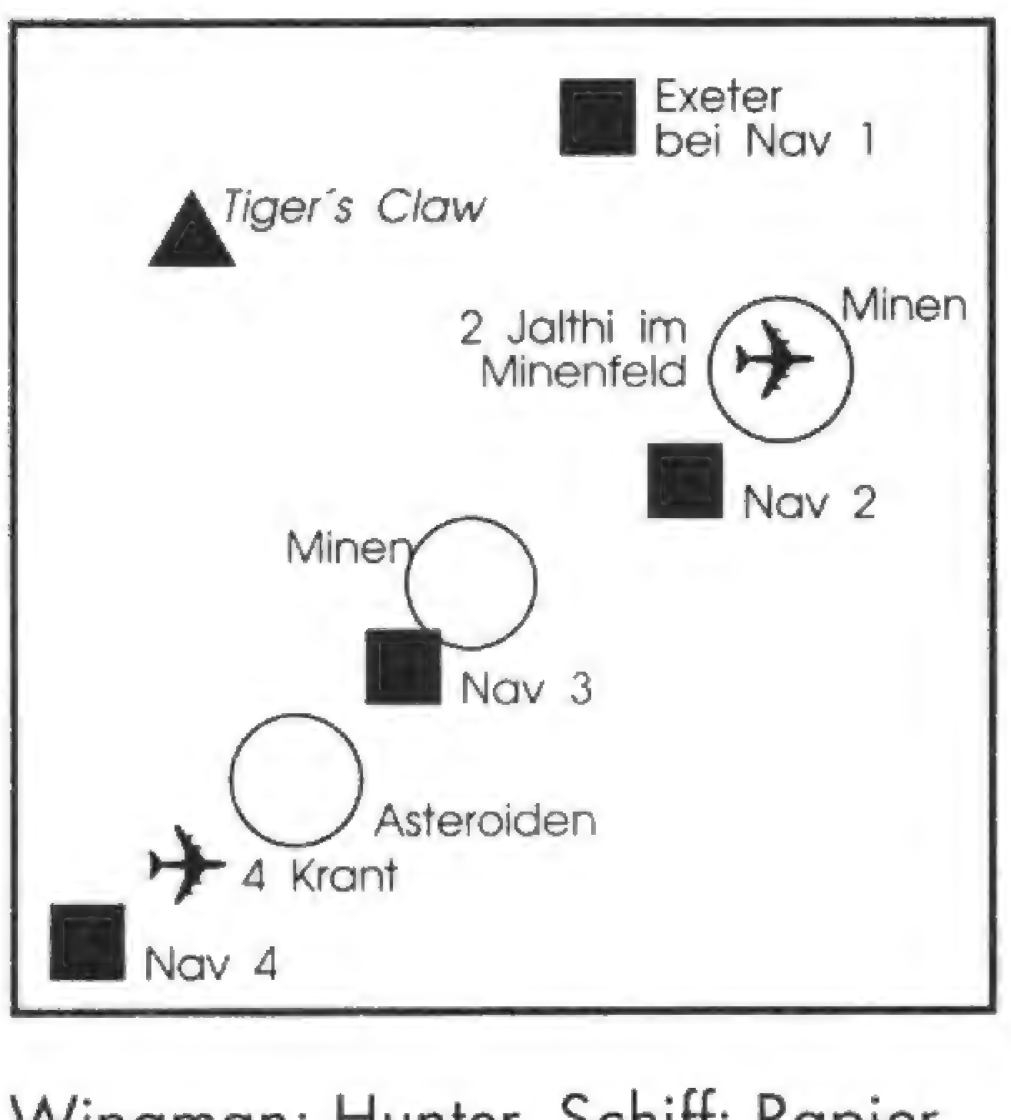
Die erste Mission im Venice-System diente der Ortung und Identifizierung der Kilrathi-Schiffe. Wir hofften, ihren Stützpunkt, das Operationszentrum des Oberkommandierenden, zu finden. Aber von Anfang an mußten wir feststellen, daß das Glück gegen uns war.

Halcyon schickte Epsilon Wing, Hunter und mich auf eine 4-Punkte-Patrouille, um zu überprüfen, daß die Exeter ungefährdet war, bevor sie sich in unbekanntes Gebiet begeben sollte. Das einzige, was wir wußten, war, daß sich in dem Gebiet Hindernisse befanden. Taktisch gesehen hätte es sich um Minen handeln können, wenn es so war, verlangte Halcyon einen Bericht. Bevor wir abflogen, befahl er alles zu zerstören, was uns in den Weg kam.

Wir flogen bei Nav 1 an der Exeter vorbei, ohne jedoch auf Feinde zu stoßen. Es war eigenartig, aber ich hätte es vorgezogen, all das hätte unter anderen Bedingungen stattgefunden. Ich teilte meine Gedanken Hunter mit. Wir wendeten in Richtung Nav 2, als er zurückgab: »Augen auf, Mann. Wir werden noch bald genug soviele Katzenschwänze zu Gesicht bekommen wie nie zuvor. Das hier ist Ihre letzte Chance, und mit dem Oberkommando in der Nähe wird es hier bald vor bissigen Katzen nur so wimmeln. Also Vorsicht!«

Ich weiß nicht, ob ich zuerst die Minen erblickte oder die Punkte auf meinem Bildschirm. Es ging alles erschreckend schnell. Plötzlich war alles von Lasern und mit Gebrüll erfüllt.

Ich visierte die führende Jalthi an und stellte mein System auf sie ein. Ich befahl Hunter, mein Ziel anzugreifen, brach nach unten und rechts aus und regulierte meine Geschwindigkeit auf 250 KPS. Ich wollte sicher gehen, daß Hunter die eine Jalthi beschäftigte, damit ich mich der anderen widmen konnte. Konzentriere dich immer nur auf ein Ziel, hatte mir Bossman einmal geraten. Das war ein sehr guter Rat gewesen. Ich wartete, bis sie nahe genug war, und schoß dann eine Pilum FF ab.



Wingman: Hunter, Schiff: Rapier

Ich startete kurzzeitig meine Turbos, raste davon und setzte alle meine Geschütze ein. Irgendwie habe ich es geschafft, während dieses Manövers auf keine Mine zu treffen. Ich rollte nach rechts, um meine Angriffsfläche zu verkleinern. Mein erster Schuß verfehlte sein Ziel, der zweite und der dritte trafen. Das schien sie aber nicht weiter zu stören. Ich feuerte eine weitere Pilum ab und versuchte, sie in Reichweite zu behalten. Diese Pilum traf sie schwer, aber ich mußte noch zweimal direkt mit meinen Geschützen feuern, um sie endgültig zu vernichten.

Ich überprüfte meine Schäden. Es war schlimmer, als ich gedacht hatte. Meine Raketen waren zerstört worden, auch wenn ich noch meine Geschütze hatte, auch das Abschußsystem hatte Schaden erlitten. Es war nicht zu sagen, ob es funktionieren würde, wenn ich es brauchte.

Hunter hatte ebenfalls einiges abbekommen, aber auch die Jalthi war nicht verschont geblieben. Ich mußte die Energie sparsam verwenden, deshalb stellte ich auf NCs um und raste zu ihm, um zu helfen. Ich nahm alle mir verbliebenen Waffen zusammen, und Hunter feuerte eine Spiculum direkt in die Seite. Ich glaube, der Pilot war abgesprungen, aber ich wußte, daß zwischen all diesen Minen keine Möglichkeit bestand, ihn zu finden. Wie erreichten Nav 2, ohne aus dem Minenfeld herauszukommen.

»Die Größe dieses Minenfeldes ist unglaublich«, schrie ich zu Hunter hinüber, »da draußen müssen mehr als eine Million solcher Dinger herumfliegen.« »Ich habe Dir ja gesagt, daß man hier vorsichtig sein muß«, gab er zurück.

Auf unserem Weg zu Nav 3 stießen wir auf ein weiteres Minenfeld und vor Nav 4 auf ein Asteroidenfeld. Ein Fehler dort kostete mich fast meine Atemluft. Das Abschußsystem war nun vollkommen zerstört, der Computer und das Kommunikationssystem waren stark beschädigt. Man kann sagen, daß wir regelrecht vorwärts humpelten. Als die vier Krants auf uns stießen, wußte ich, daß es Ärger geben würde. Wir gaben unser Bestes, aber gegen die unbeschädigten feindlichen Schiffe kamen wir einfach nicht an. Da ich wußte, daß ich nicht aussteigen konnte, schrie ich zu Hunter hinüber, daß er in meiner Nähe bleiben sollte. Dann nahm ich die Navigationskarte zu Hilfe und fand die *Tiger's Claw*.

Ich fürchtete, die Turbos würden die Rohre schmelzen lassen. Das war der längste, ununterbrochene Turboflug, der jemals mit einer Rapier durchgeführt worden war, aber irgendwie hielten es die Schiffe aus. Hunter und ich kamen beim Träger an, gaben unsere Informationsdisketten ab und eilten dann zu Halcyon.

Halcyon war froh zu sehen, daß wir noch ganz waren. Wir konnten beginnen, eine Karte über die Lage der Minenfelder anzufertigen. Er war allerdings weniger erfreut über die Tatsache, daß wir es versäumt hatten, den letzten Punkt der Patrouille anzufliegen.

Tips und Zusammenfassung:

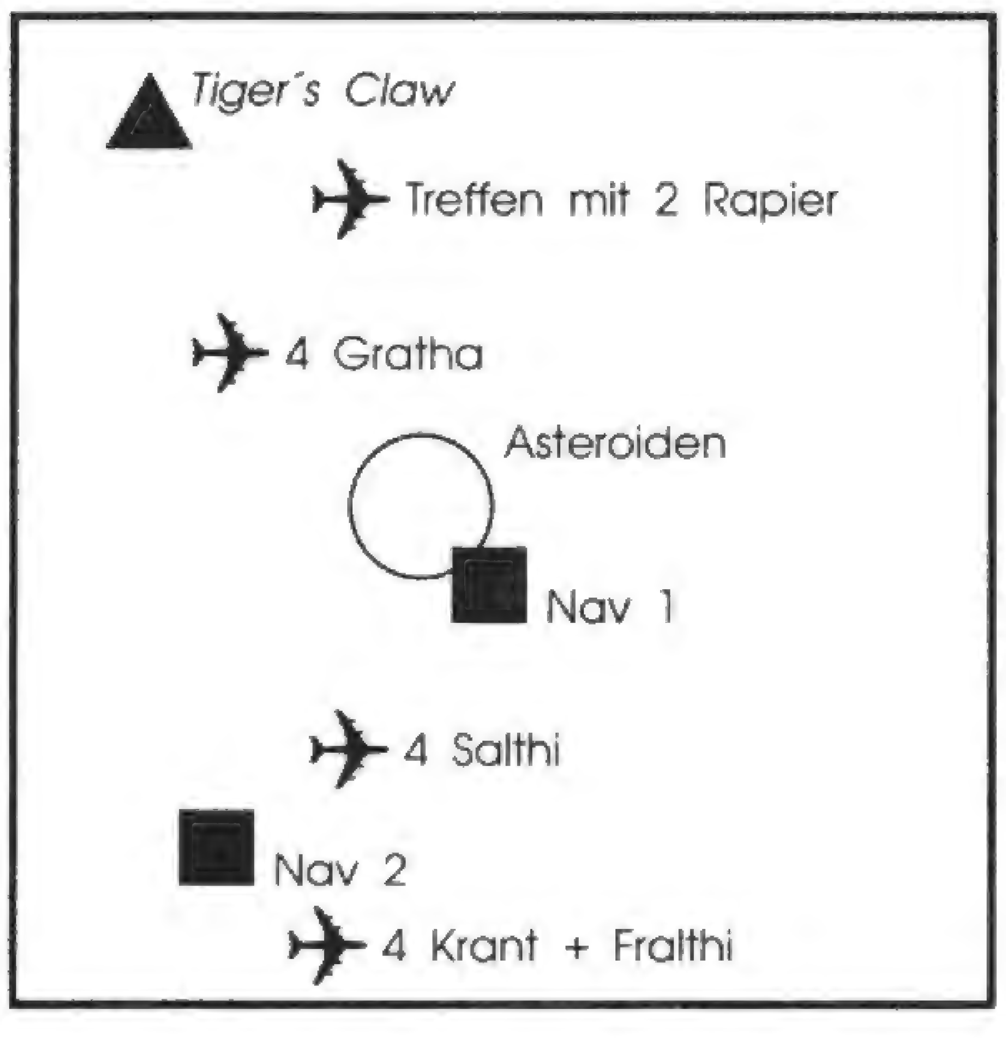
1. 10.000 km vor Nav 2 trefft Ihr auf Minen und zwei Jalthis. Benützt Pilums, Spiculum und Darts von fern und FGs, wenn Ihr nah seid. Fliegt defensiv.

2. Bei Nav 3 werdet Ihr auf weitere Minen treffen und bei Nav 4 auf Asteroiden.

3. Vier Krants greifen die Wing 12.000 km vor Nav 4 an. Turbo-Gleitmanöver und FGs aus der Nähe anwenden. Ihr habt einen großen Vorteil, was die Feuerkraft angeht.

Venice-System **Mission 12.2**

Die Patrouillen der *Tiger's Claw* hatte viele Schiffe der Kilrathis im Venice-System geortet. Unter Mithilfe der Jäger des Trägers *Kyoto* hatten wir den Auftrag, diese Schiffe anzugreifen und zu vernichten. Nu Wing sollte sich mit den Rapiers der *Kyoto* treffen und nach einer Fralthi suchen. Nach Informationen von Intel wurde der 500m-Kreuzer von Grathas, Salthis und Krants beschützt. Sofort nach dem Abschuß rief ich Hunter. »Die Fralthi ist das größte feindliche Schiff, das wir je bekämpfen werden. Spare den Großteil Deiner Raketen auf. Wir werden auf großen Widerstand treffen, aber für unsere FGs und NCs dürfte das kein Problem sein.«



Wingman: Hunter, Schiff: Rapier

Wir trafen auf die übrigen Rapiers und setzten unseren Weg nach Nav 1 fort. Hunter war der erste, der die Lichter auf dem Radar erblickte und sie meldete. Wir befanden uns 12000 km vor unserem ersten Nav-Punkt, und zwei Grathas rasten direkt auf uns zu. Ich begann mit dem Angriff, aktivierte meine FGs und brach nach links aus. Hunter zog sein Schiff nach oben und versuchte, über seinen Gegner zu gelangen. Wir starteten die Turbos und hielten den Turboknopf gedrückt. Ich versuchte zu gleiten, aber es war bereits zu spät. Ich kam nicht in die Position, um eine der beiden anzuvisieren. Ich wendete nach rechts und startete die Turbos erneut, um hinter die führende Gratha zu gelangen. Ich blieb ihr auf den Fersen und beobachtete den Funkenregen, der fiel, als ich sie in Vergessenheit sinken ließ. Ich blickte auf den Radar, um mein nächstes Ziel zu finden, und sah, daß zwei weitere Schiffe sich zum Kampf gesellt hatten. In dem Moment hörte ich einen der Rapier-Piloten durchgeben, daß er sein Ziel abgeschossen hatte. Es war großartig, in einer Vierer-Wing zu fliegen.

Mengenmäßig waren wir jetzt im Vorteil, vier Rapiers gegen zwei Grathas, und auch unseren Geschwindigkeitsvorteil wußten wir geschickt einzusetzen, und durch den Einsatz der FGs gelang es uns, sie schnell zu erledigen. Das gleiche Geschick ereilte auch die vier Salthis, die beim ersten Nav-Punkt erschienen. Es brauchte nicht viele Schüsse aus den NCs gegen ihre schwache Seite, um sie zu erledigen.

Wir verloren eine Rapier an eine Eskorte aus vier Krants , die die Fralthi bei Nav 2 beschützten. Ich weiß nicht, warum der Pilot geradewegs in sie hineinflog, aber es steht fest, daß er gegen die acht kombinierten Weitschuß-LCs nie eine Chance gehabt hatte. Vielleicht würde uns der Flugbericht weitere Auskünfte geben. Auch wenn wir nur noch zu dritt waren, konnten wir die Krants aus geringer Entfernung angreifen. Sie sind mit Lasern, HS- und FF-Raketen ausgestattet und können aus weiter Entfernung großen Schaden anrichten, aber unsere NCs sind

aus der Nähe tödlich. Und genauso lief unsere Kampftaktik ab. Wir hielten den Turbostarter ununterbrochen gedrückt, um ihren schweren Geschützen auszuweichen. Es war nicht nötig, daß ich Hunter befahl, mein Ziel anzugreifen, als ich mich der Fralthi zuwandte. Er war bereits vor mir auf dem Weg zum Ziel. Ich wußte nicht genau, was die beiden anderen Rapier taten, aber ich näherte mich von hinten und feuerte zuerst eine Dart, und eine Spiculum ab, dann eine Pilum und wieder eine Dart, und schließlich stellte ich um auf meine FGs. Nach jedem Angriff entfernte ich mich ein Stück und ließ meine Energie neu aufladen, wendete dann wieder und richtete mein Feuer auf die Fralthi, bis ich eine Entfernung von 2000m erreicht hatte. Die Explosion war unglaublich.

Als wir erfuhren, warum der Rapier-Pilot der *Kyoto* in die Krants hineingeflogen war, wußten wir, daß wir der heldenhaftesten Handlung des gesamten Krieges beigewohnt hatten. Der Flugschreiber zeigte, daß das Computersystem ausgefallen war, das passiert nicht selten bei so neuen Flugzeugen. Dadurch war der Pilot erheblich in seiner Möglichkeit zu fliegen, zu kommunizieren und abzuspringen behindert worden. Da er wußte, daß er nicht würde kämpfen können, hatte er sein Schiff und sein Leben geopfert und versucht, irgendwie soviel Schaden wie möglich anzurichten, indem er einfach in den Feind hineinflog. Auf der *Tiger's Claw* wurde ein Gedenkgottesdienst für den jungen Piloten abgehalten.

Tips und Zusammenfassung

1. Vier Grathas greifen 12.000 km vor Nav 1 an. Mit einer Wing aus vier Rapiers, könnt Ihr Euch immer auf ein Ziel konzentrieren. Versucht, in eine Heckposition zu gelangen und benützt FGs und NCs.

2. Bei Nav 1 trefft Ihr auf vier Salthis. Sie sind sehr schnell, aber wenn es Euch gelingt, Eure NCs gegen sie einzusetzen, werdet Ihr sie schnell besiegen.

3. Gegen die Krants setzt Eure ganze Feuerkraft ein, denn hier liegt Euer Vorteil. Fliegt mit Turbos.

4. Die Fralthi trefft Ihr am besten mit Raketen, wechselt dann beim Heckangriff auf Geschütze.

Venice-System **Mission 12.3**

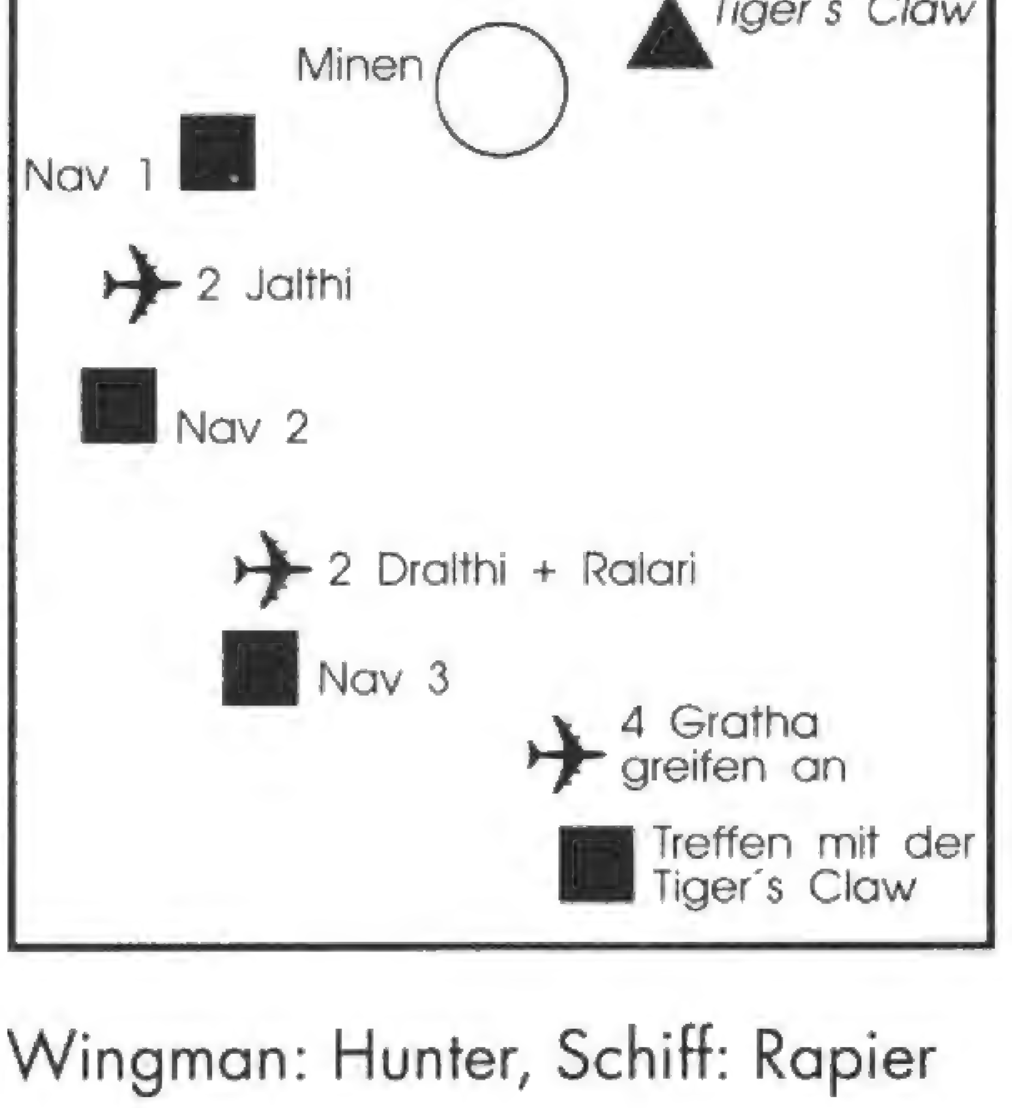
Unser Oberkommando hatte den Stützpunkt der Kilrathis geortet und die *Tiger's Claw* ging in Position, um ihre Jäger gegen dieses letzte Ziel aufbrechen zu lassen. Wir erwarteten großen Widerstand, und Phi Wing hatte die Aufgabe, alle Gegner, auf die sie auf ihrer Drei-Punkte-Patrouille treffen würde, zu vernichten. Dann sollten wir zurückkehren und die Steuerbordseite gegen die Angriffe verteidigen, die sicher kommen würden.

Als wir noch 73.000 km vor Nav 1 auf ein Asteroidenfeld trafen, teilte ich das der *Tiger's Claw* mit, damit sie ihren Kurs ändern und das Hindernis umgehen konnte. Wir arbeiteten uns durch die Felsen und erreichten unseren ersten Nav-Punkt, ohne auf feindliche Schiffe gestoßen zu sein.

»Vielleicht haben wir ihnen schon mehr Schaden zugefügt, als wir glaubten«, sagte ich zu Hunter. »Ich kann nicht glauben, daß wir nun schon 90.000 km fliegen, ohne auf ein feindliches Schiff zu stoßen. Das ist doch eigenartig.«

»Man kann nie wissen«, sagte Hunter, »vielleicht weichen sie uns aus und sind auf dem Weg zur *Tiger's Claw*. Laß uns unsere Patrouille so schnell wie möglich beenden und zurückfliegen.«

Wir waren fast bei Nav 2 angekommen, als zwei Jalthis auf uns zuschossen. Ich beschleunigte auf Höchstgeschwindigkeit, startete die Turbos und begann einen Slalomflug, um den Lasern und anderen Geschützen zu entgehen. Mein erster Gedanke während eines Nahkampfes mit einer Jalthi ist immer defensiver Natur. Man muß unbedingt vermeiden, in ihr Feuer zu geraten. Glücklicherweise haben wir einen Geschwindigkeitsvorteil. Ich flog um die Jalthi herum und benützte meine Turbos, um in Position zu kommen und um sie von hinten zu beschießen. Als ich mich in der richtigen Position befand, feuerte ich mit allen Waffen und drehte erst um, als auch die Jalthi gewendet und mich im Visier hatte. Ich feuerte eine Spiculum auf sie ab, die zwar traf, aber noch nicht ausreichte. Eine weitere Spiculum und die FGs vernichtete sie schließlich.

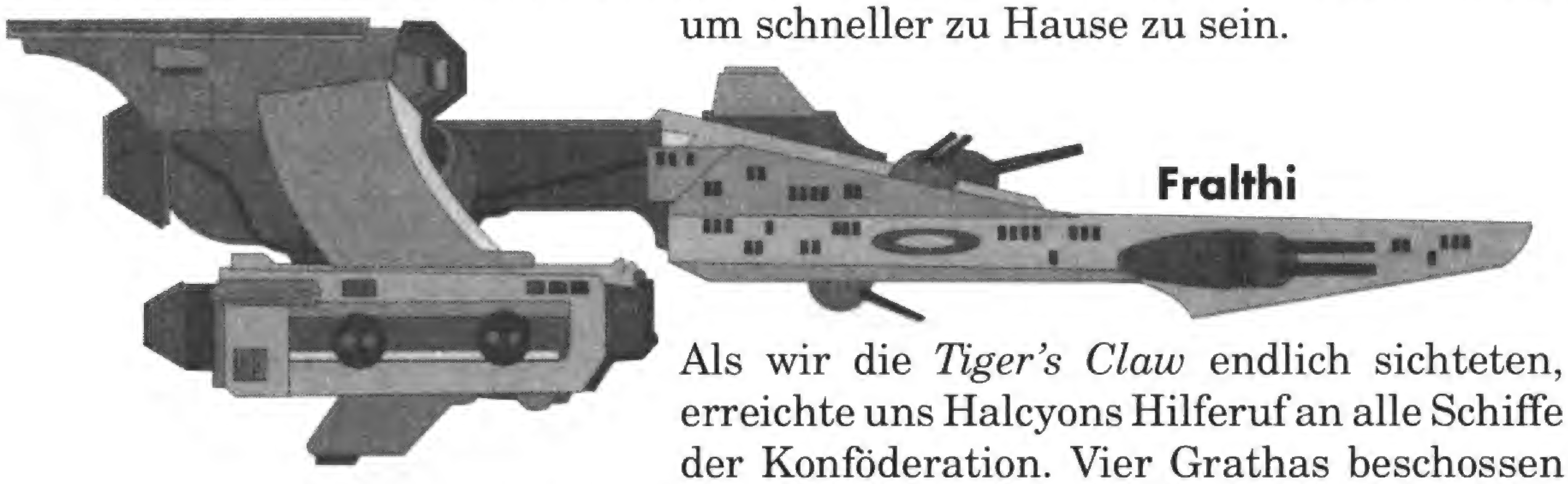


Wingman: Hunter, Schiff: Rapier

Ich flog zu Hunter, und zusammen schafften wir es, auch die zweite Jalthi zu besiegen. Nur die Zeit war gegen uns: Der Nahkampf dauerte viel zu lange, und wir wollten zum Träger zurück. Kurz bevor wir Nav 3 erreichten, erblickten wir die Ralari und eine kleine Schutz-Wing. Sie befanden sich auf dem Weg zur *Tiger's Claw*. Wir eröffneten den Angriff. Ich verstand nicht, warum nur zwei Dralthis den Zerstörer bewachten, aber natürlich war ich darüber nicht gerade unglücklich. Ein weiterer Angriffsbefehl wurde ausgerufen, und unsere Geschütze trafen die Panzerungen der Dralthis, als sie mit ihrem üblichen Auf- und

Abmanöver versuchten, uns auszuweichen. Da wir mittlerweile wußten, wie sie reagieren, sind sie die Feinde, die am leichtesten zu treffen sind.

Ich hatte nicht genug auf die Distanz zur Ralari geachtet, als ich mich plötzlich vor ihrem Bug befand. Es gelang mir gerade noch zu wenden und sie von hinten anzugreifen. Ihre Geschütztürme trafen mich jedoch, und ich verlor sie aus dem Visier, außerdem verfehlte auch meine Rakete das Ziel. Das war ein dummer Fehler gewesen. Die Schutzschilder und Panzerung der Ralari gaben unseren Waffen schließlich nach, aber wieder dauerte es länger als erwartet. Wir machten uns wieder auf den Rückweg und flogen nicht per Autopilot, sondern unter Turbos, um schneller zu Hause zu sein.



Fralthi

Als wir die *Tiger's Claw* endlich sichteten, erreichte uns Halcyons Hilferuf an alle Schiffe der Konföderation. Vier Grathas beschossen das unbewachte Schiff. Sobald die Grathas auf unserem VDU erschienen, begannen wir, sie zu beleidigen und zu provozieren. Nur eine reagierte. Wir griffen die anderen an. Hunter erledigte die erste Gratha mit einem geschickten Gleitmanöver, das ihn in die Position brachte, seine gesamten Geschütze zu benützen. Es waren nicht mehr als 100m, die Hunter und sein Opfer trennten. Hunters NCs und Laser drangen in den Schiffsrumpf ein. Ich flog um den Träger herum und auf eine Gratha zu, die sich auf die *Tiger's Claw* konzentrierte. Ich war ihr zwar nicht so nahe wie Hunter, aber ich traf das Schiff zweimal von oben und schaffte es, hinter sie zu kommen. Sie wird nie erfahren, was sie traf. Nun war die Partie wieder ausgeglichen. Ich startete meine Turbos und begann zu gleiten, bevor ich meine Waffen einsetzte. Der Kampf gegen die schweren Jäger dauerte eine ganze Weile, aber ich zerstörte die beiden übrigen Grathas, ohne selbst Schaden zu erleiden. Die Gleitmanöver sind die wichtigsten während eines Kampfes, das hatte sich oft genug gezeigt.

Tips und Zusammenfassung

1. Setzt Eure Geschwindigkeit auf 250 KPS und arbeitet Euch vorsichtig durch das Asteroidenfeld, das sich 73.000 km vor Nav 1 befindet.

2. Haltet Euch von den Waffen der Jalthis fern, vor allem an Euren Seiten und überstürzt nichts. Gerade gegen die Jalthis sind die Gleitmanöver besonders wirksam. Benutzt Euren Geschwindigkeitsvorteil.

3. 7000 km vor Nav 3 trefft Ihr auf zwei Dralthis und eine Ralari. Bekämpft zuerst den Begleitschutz und wendet Euch dann der Ralari zu. Achtet auf ihre Laser!

4. Provoziert die Gratha und setzt FGs gegen ihre starke Panzerung ein. Angriffe auf die Seite und das Heck sind besser als ein frontaler Schlagabtausch.

Venice-System **Mission 12.4**

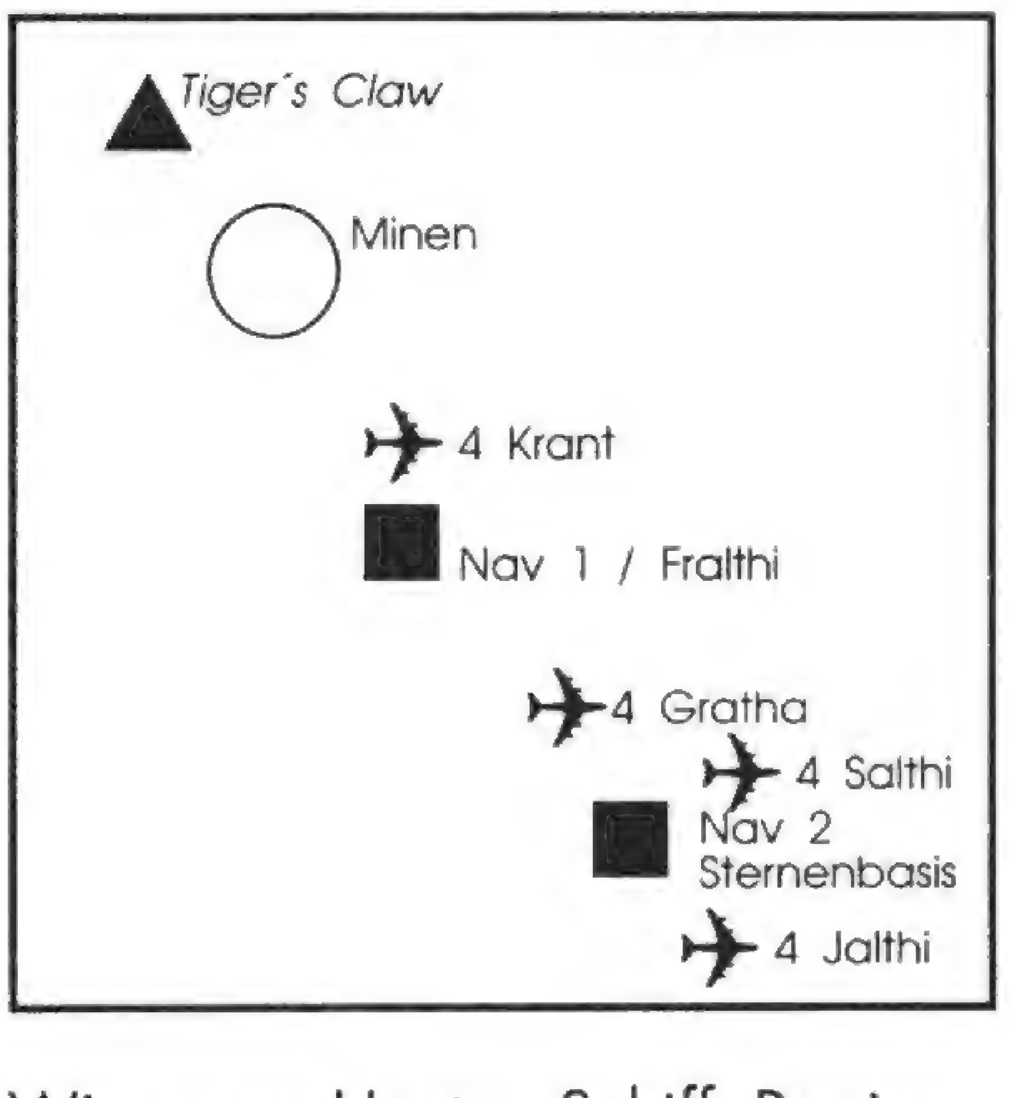
Dies war die Mission, auf die wir alle gewartet hatten. Den Stützpunkt der Kilrathis und das Oberste Kommando des gesamten Sektors zu zerstören. Der Geheimdienst hatte uns informiert, daß die Kilrathis von uns erwarteten, daß wir sie mit unseren Hauptschiffen angriffen. Statt dessen sandten wir Jäger-Wings. Wenn es uns gelang, ihre Verteidigung zu durchbrechen, würden wir dank unserer Schnelligkeit, Bewaffnung und guten Manövrierbarkeit keine Schwierigkeit haben, den Stützpunkt zu zerstören.

Ich weiß nicht, warum Halcyon wollte, daß wir über Nav 1 fliegen sollten, wo eine Fralthi samt Eskorte geortet worden war, denn wir durften den Gegner nicht angreifen. Ich nehme an, es war der schnellste Weg. Der Stützpunkt befand sich bei Nav 2 und würde stark von Jalthis, Grathas und Krants bewacht sein, d.h. sie würden alle Geschütze auffahren.

Hunter und ich stierten geradezu auf den Radarschirm, als 41.000 km vor Nav 1 die Minen auftauchten. Da ich wußte, wie wichtig es war, daß wir schnell waren, ging ich auf 300 KPS statt der vorgeschriebenen 250 KPS. Es war ein wenig schwieriger, sich hindurch zu winden, aber wir schafften es, ohne Schaden zu erleiden. Wir stellten auf Autopilot und flogen weiter in Richtung Nav 1.

Wir flogen direkt in vier Krants, die bereits feuerten. Ich beachtete den Befehl Halcyons, nicht anzugreifen, befahl Hunter in Formation zu fliegen und startete die Turbos, um durch Gleitmanöver den Schüssen zu entgehen und durch die Krants hindurch zu gelangen. Als wir an ihnen vorbei waren, war es nur noch ein einfaches Wettrennen zu Nav 2, das wir leicht gewannen.

Ich versuchte, die Grathas zu ignorieren und mich nur auf die Basis zu konzentrieren, aber ich brauchte nicht lange, um zu merken, wie sinnlos das war. Egal, was der Colonel gesagt hatte, wir mußten zuerst die Jäger aus dem Weg räumen. Sonst würden wir nie wieder heil nach Hause zurückkehren. Ich befahl Hunter ATTACK MY TARGET und visierte die erste Gratha an. Ich wendete nach links, startete erneut die Turbos und drehte mich dann wieder nach rechts; ich glitt in eine perfekte Schußposition.



Wingman: Hunter, Schiff: Rapier

Ich traf die Gratha dreimal und bin sicher, daß auch Hunter getroffen hatte. Wir sahen Wrackstücke und bereiteten uns auf weitere Angriffe vor. Ich wurde von zwei anderen Grathas gleichzeitig getroffen, und meine Bug- und Seitenschilder fielen. Zeit gewinnen, sagte ich zu mir, und beeilte mich, mich zu entfernen. Ich war froh, daß ich wenigstens mein erstes Ziel schon beschädigt hatte, und ich wollte es ausnützen, bevor die Schäden wieder repariert werden konnten.

Ich befahl Hunter BREAK AND ATTACK, damit er die anderen Schiffe beschäftigte, bis ich mein erstes, ursprüngliches Ziel erledigt hatte. Ich stellte auf FGs, startete die Turbos und glitt in eine weitere Schußposition. Dieser Trick hatte gewirkt, und auch Hunter schrie, daß er eine von ihnen erledigt hatte. Es blieben nur noch zwei Grathas und der Stützpunkt.

Wir glitten umher und beschossen die Grathas. Immer wenn sie versuchten, sich zu entfernen, starteten wir die Turbos und verfolgten sie. Ich näherte mich dem Stützpunkt und feuerte so schnell ich konnte zwei Darts auf ihn ab. Von der anderen Seite der Basis kamen vier Salthis hervor, die ihre Laser tanzen ließen. Es war unglaublich. Der Stützpunkt feuerte Laser und etwas, das aussah wie Minen. Die Laser der Salthis erhellten mit roten Blitzen das All. Wäre nicht Krieg gewesen, dann hätte man es für ein wunderschönes Schauspiel halten können.

Ich befahl anzugreifen und wandte mich den Salthis zu. Sie versuchten weiterhin, uns von der Basis wegzulocken, aber wir verfolgten sie, solange wir sie beschossen, und wandten uns ab, wenn sie außer Reichweite waren, und widmeten uns wieder dem Stützpunkt. Endlich hatten wir alle Jäger ausgeschaltet und konnten uns ausschließlich auf die Basis konzentrieren. Wir schossen wirklich auf sie ein, aber mir war nur eine Spiculum geblieben. Ich feuerte unsere letzte Rakete, und die Basis stand noch immer. Halcyon hatte gesagt, es wäre unmöglich, sie nur mit den Geschützen zu zerstören, aber das war alles, was uns geblieben war. Ich stellte auf FGs und benützte die Turbos, um dreimal hintereinander schwer zu treffen. Ich bemerkte, daß die Basis weiteren Schaden erlitten hatte und dachte, daß die Geschützwaffen wirken mußten, wenn die Panzerung schon vorher durch Raketen geschwächt war.

In diesem Moment teilte Hunter mir mit, daß vier Jalthis aufgetaucht waren. Ich befahl ihm ATTACK MY TARGET und wartete bis zur letzten Sekunde, bevor ich das Sperrfeuer startete. Meine Energie war wieder voll aufgeladen, und der Stützpunkt fing an, an verschiedenen Stellen zu explodieren. Ich konnte einfach nicht aufhören hinzusehen, stellte aber bereits die Selbststeueranlage auf die *Claw* ein und hoffte, wir würden das Rennen gegen die Jalthis gewinnen. Der Weg zurück zur Tiger's *Claw* gelang uns, die Jalthis hatten die Verfolgung aufgegeben. Wir hatten es geschafft !

Tips und Zusammenfassung

1. 41.000 km vor Nav 1 trefft Ihr auf ein Minenfeld.

2. Wenn Ihr per Autopilot zu Nav 1 fliegt, können die Krants Euch angreifen, bevor Ihr eine Chance habt zu reagieren. Startet die Turbos und flüchtet.

3. Die Raumstation wird von vier Grathas, vier Salthis und vier Jalthis bewacht. Die Jalthis erscheinen erst nach einer Weile. Ihr könnt die Raumstation mit Geschützen besiegen, gebt daher nicht auf, wenn Ihr all Eure Raketen bereits verbraucht habt.

4. Die einzige Möglichkeit, die *Terran Medal of Valor* zu bekommen ist, die Befehle des Colonels nicht zu beachten und jedes feindliche Schiff, das Euch in die Quere kommt abzuschießen.

Nach dem Vega-Feldzug

Es war das erste Mal, daß ich den Colonel die Bar betreten und ihn einen Becher Goddard's Special kippen sah. Die Party hatte begonnen, sobald bekanntgegeben worden war, daß die Kilrathis den Vega-Sektor verlassen hatten. Halcyon hielt seinen Drink in die Höhe und bat um Ruhe. »Ich möchte einen Toast ausbringen«, rief er.

Es brauchte ein wenig Zeit, bis jeder im Raum still geworden war. Man tanzte, schrie, johlte und trank. Knight balancierte ein Glas Champagner auf seiner Stirn und versuchte, gleichzeitig Limbo zu tanzen. Endlich gelang es dem Colonel, sich Gehör zu verschaffen. »Ich bekämpfe die Kilrathis nun seit fast 20 Jahren«, sagte er, »und das ist das erste Mal, daß die Konföderation einen größeren Sieg erringt. Sicher, wir haben uns schon immer gut geschlagen, aber dieser Sieg könnte der Wendepunkt des Krieges sein. Diese verdammten Katzen werden uns ab heute mit anderen Augen betrachten.« Der Raum barst vor Geschrei und Gejohle. Grinsend hob Halcyon seine Hand, um die Meute wieder zum Schweigen zu bringen. »Da ich nicht die Gelegenheit haben werde, jedem einzelnen von Euch zu danken, danke ich Euch allen jetzt und hier. Ihr seid die beste Gruppe von Piloten, die je auf einem Trägerschiff existiert hat, und ich bin glücklich, mit jedem von Euch gearbeitet zu haben. Genießt diesen Moment, Leute, feiert was das Zeug hält.« Halcyon, wie auch jeder andere im Raum, hob sein Glas und leerte es auf einen Zug. Das leere Glas stellte er ab und verließ den Raum.

Ich ging herum, bis ich sicher war, mit jedem ein paar Minuten gesprochen zu haben. Ich dankte den Veteranen, die in meiner Wing geflogen waren, um mein Leben zu verteidigen. Den anderen dankte ich für ihre guten Leistungen und scherzte mit Shotglass hinter der Bar. Ich suchte nach Maniac und war überrascht, ihn nicht im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit zu sehen. Ich hatte immer gedacht, daß er auf Partys in seinem Element wäre. Ich fand ihn zusammengekauert in einer kleinen Ecke. Er war alleine. Ich ging hinüber und setzte mich zu ihm. »Kopf hoch, Maniac. Du siehst aus wie sieben Tage Regenwetter«, sagte ich.

»Ich danke Dir nicht, daß Du Dich zu mir gesetzt hast, Mann, und ich habe auch keine Lust, eine weitere Predigt darüber zu hören, daß ich alles etwas leichter nehmen sollte«, antwortete er ohne zu lächeln, »die meisten der Piloten verhalten sich, als ob ich Luft wäre. Wenn ich mit ihnen in einer Wing fliegen soll, lassen sie sich auf ein anderes Schiff abkommandieren. Diese Idioten.«

Ich ließ Maniac mit seiner miesen Stimmung allein und versuchte, mich noch ein wenig zu vergnügen. Das war jedoch nicht allzu einfach. Ich dachte an den angeberischen jungen Mann zurück, den ich auf der Akademie kennengelernt hatte und gegen den ich im Simulator geflogen war. Ich hatte ihn damals nicht gemocht, aber ich schätzte ihn, da er als guter Pilot wirklich etwas für unsere Sache tun konnte. Jetzt tat er mir aus verschiedenen Gründen leid, und ich

machte mir Sorgen darüber, was für Auswirkungen sein Verhalten auf die übrigen Piloten der *Tiger's Claw* haben würde. Er veränderte sich. Er wurde mürrisch, unnahbar und intolerant. Es mußte etwas unternommen werden.

Halcyon empfing normalerweise keine Piloten, um persönliche Dinge zu besprechen, da er es vorzieht, daß alles über den Dienstweg geht. Ich ließ jedoch nicht locker, und einen Tag später saß ich ihm gegenüber.

»Sir, wir sind alle nicht gut auf Maniac zu sprechen, aber ich glaube, ich habe eine Lösung für diese Situation. Wenn Maniac nicht immer in einer Wing hätte fliegen müssen, wäre er der beste Pilot der ganzen Flotte gewesen. Es gibt keinen einzigen Piloten, der sein Können und seinen Instinkt im Mann-gegen-Mann-Kampf besitzt. Er ist ein Mensch, der nur ungerne Befehle ausführt, aber gerade das könnten wir zu unseren Gunsten ausnützen«, erklärte ich. »Nun kommen Sie endlich zur Sache, La Fong«, meinte er. »Ich dachte daran, daß Sie vielleicht mit Admiral Tolwyn sprechen könnten. Die Konföderation könnte Maniac für spezielle Aufträge im Alleinflug einsetzen. Ich weiß nicht, ob er es überleben würde, wenn wir nicht endlich etwas ändern. Ich weiß, ich bin nur ein Pilot, aber ich glaube, meine Idee ist nicht schlecht.« Halcyon war überrascht. »Darüber habe ich noch nie nachgedacht, aber das könnte eine gute Idee sein. Wie Sie wissen, wird Marshall von jedem in der Flotte scharf beobachtet. Noch einen Fehler und er wird eine 8 in seiner Akte stehen haben und nie wieder fliegen dürfen. Ich werde mit dem Admiral sprechen.«

Etwa zwei Tage später rief Halcyon mich in sein Büro. »Der Admiral hat Ihren Vorschlag abgelehnt, La Fong. Tolwyn ist der Meinung, daß ein Pilot, der nicht auf seinen Wingleader hört, wohl kaum in der Lage ist, eine geheime Mission auszuführen. Außerdem sei es nicht Usus, den TCSN-Piloten mit individuellen Eigenheiten spezielle Aufträge zu übertragen.«

Ein weiteres Beispiel von Flexibilität, dachte ich erbittert. Wir mußten also versuchen, die Probleme mit Maniac anders zu lösen. Ich wußte, daß die Chancen hierfür nicht allzu gut standen.

Es wird wieder ernst

Nachdem die Euphorie wieder verflogen war, begann man auf der *Tiger's Claw*, Vorbereitungen für das, was kommen würde, zu treffen. Da Gerüchte über neue Waffensysteme herumgingen, waren einige der Meinung, daß die *Claw* auf Dock gelegt werden würde, um diese Systeme installiert zu bekommen. Auch wurde wieder Patrouille im Terran-Sektor geflogen. Die meisten von uns wollten noch ein wenig Zeit zu Hause verbringen. »Es ist nun schon fast ein Jahr her, seit ich meine Frau Chen und meine kleine Tochter das letzte Mal gesehen habe«, sagte Bossmann, »ich glaube jeder von uns würde den Träger gerne verlassen und sich seinen persönlichen Angelegenheiten widmen. Wir waren jetzt lange genug im Krieg und ich denke, wir alle sind reif für eine Pause.«

Ich persönlich wollte nur endlich einmal den Weltraum verlassen. Ich mag zwar das Leben auf dem Trägerschiff und genieße auch den fantastischen Anblick, wenn wir von einem Sektor in den anderen springen. Ich liebe das Gefühl, durch das Abschußrohr zu rasen, und irgendwie mochte ich auch die Anspannung während der Kämpfe, aber ich wollte nach Hause. Ich hatte meine Eltern seit dem letzten Jahr auf der *Formidable* nicht mehr gesehen. Seit mehr als zwei Jahren hatte ich nicht mehr gefischt, eine Verabredung gehabt oder mit meinem Hund gespielt.

Als ich in meine Kabine zurückgekehrt war, stellte das Radio an und wartete auf die neusten Nachrichten. Der Vega-Sektor war nicht das einzige Gebiet gewesen, in dem wir die Kilrathis bekämpft hatten. Eine Nachricht weckte ganz besonders mein Interesse. Jegliche Verbindung zu den Kolonisten auf Goddard im Deneb-Sektor war unterbrochen. Der Grund war nicht bekannt.

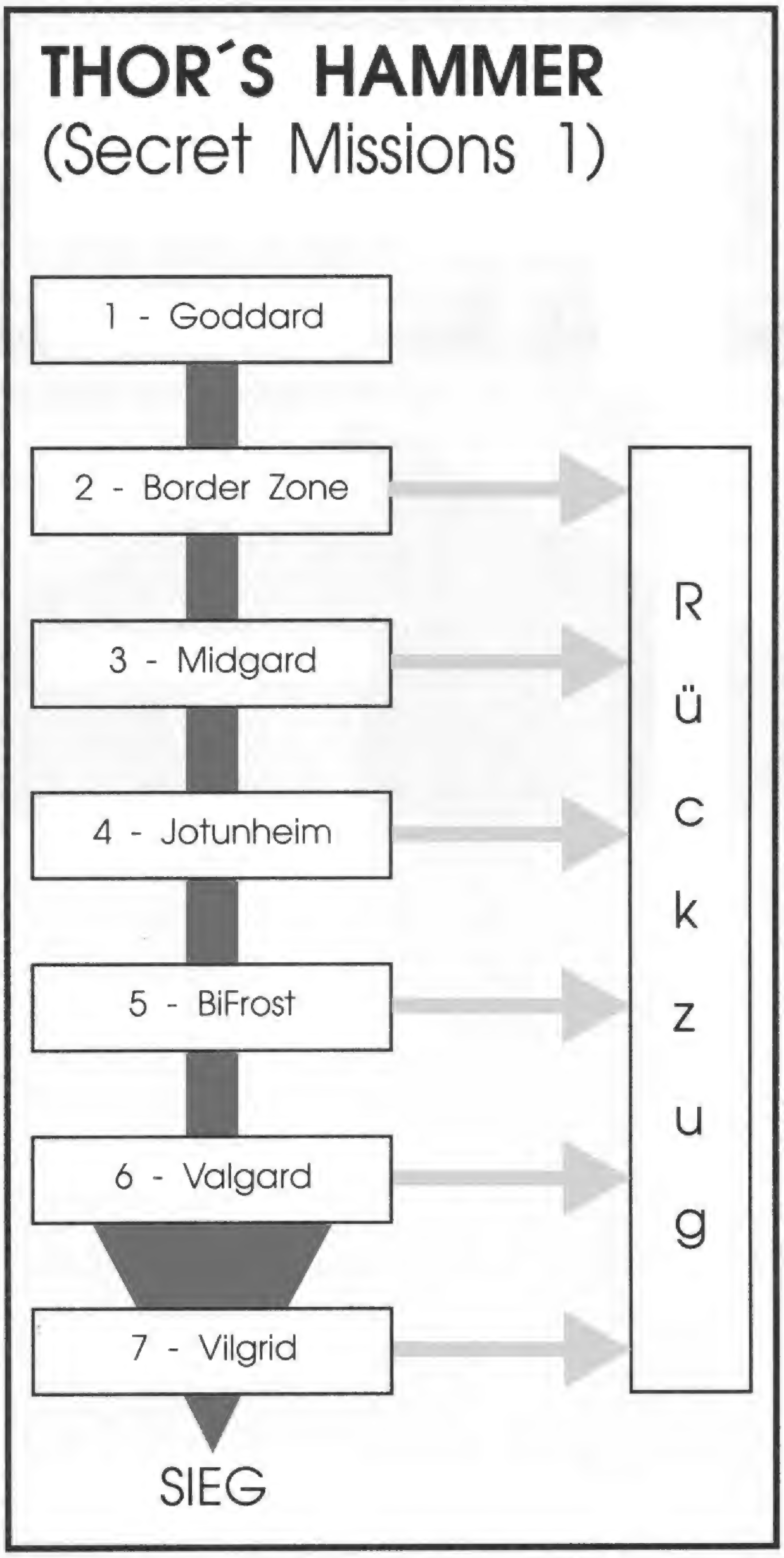
Es gab noch eine weitere schlechte Nachricht. Wir sollten uns alle morgen zu einer Besprechung einfinden. Ich schaltete ab und legte mich auf mein Bett. Verdammt, dachte ich, das sieht aber nicht so aus, als könne irgendjemand von uns in Kürze nach Hause fahren. Ich war den Tränen nahe.

Operation Thor‘s Hammer

(Operation Thor’s Hammer / Secret Missions 1)

Auf dem Weg nach Goddard

Die Konferenz gab auch keinen weiteren Aufschluß über die Vorkommnisse und die unterbrochene Verbindung auf Goddard. Unser Oberkommando berichtete jedoch über den Einsatz neuer Waffen der Kilrathis gegen den Planeten. Man war sich jedoch nicht sicher, was das mit der Funkstille zu tun haben konnte. Es wurden mehrere Teams losgeschickt, um auf dem Planeten Nachforschungen anzustellen.



Die *Tiger's Claw* sollte morgen in den Deneb-Sektor fliegen und von dort aus nach Goddard, um Unterstützung zu leisten. Wir würden nicht wissen, ob es sich um eine offensive oder eine defensive Aktion handelte, bis die Nachforschungen abgeschlossen waren. Es gab eine Menge Gerüchte, als wir uns auf den Sprung aus dem Vega-Sektor vorbereiteten. Einige waren überzeugt, daß ein neuartiger Generator sämtliche elektronischen Geräte auf dem Planeten außer Kraft gesetzt hatte, ohne den Kolonisten Schaden zuzufügen. Andere waren sicher, daß die gesamte Kolonie von einer Strahlenwaffe unbekannter Herkunft ausgelöscht worden sei. Niemand wußte Genaueres, aber alle waren von den Geschehnissen beeindruckt.

Die Euphorie, die unserem Erfolg im Vega-Sektor gefolgt war, war schnell vergessen. Wir alle warteten ungeduldig auf eine Nachricht von Goddard. Shotglass machte sich Sorgen um seinen Cousin, einen Kolonisten, und auch viele andere unter uns kannten Menschen, die auf dem Planeten lebten. Uns waren die Hände gebunden, wir fühlten uns hilflos. Ich erzählte Shotglass, wie ich mich fühlte, und seine Antwort zeigte, daß er schon sehr lange bei der Weltraum-Navy war.

»Vermeide es, Gerüchten Glauben zu schenken. Das zahlt sich nicht aus. Es gibt keinen lebenden Piloten, für den es gut ist, sich um Dinge zu sorgen, die vielleicht nicht einmal stattgefunden haben«, erklärte er, »und selbst wenn, könnte man auch nichts ändern. Ich habe gelernt, mich auf die Beurteilung und auf das Wort unserer Vorgesetzten zu verlassen. Wir alle sind in dieser Ich-muß-wissen-was-los-ist-Situation, aber wir werden nicht erfahren, was wirklich los ist oder was zu tun ist, bis der Colonel der Meinung ist, daß die Zeit reif ist, uns zu informieren. Das Beste, das man in dieser Lage tun kann, ist ruhig zu bleiben. Und eins ist sicher, noch bevor wir den Deneb-Sektor verlassen, wird etwas passieren; hebe Dir deshalb dein Adrenalin für diesen Moment auf.«

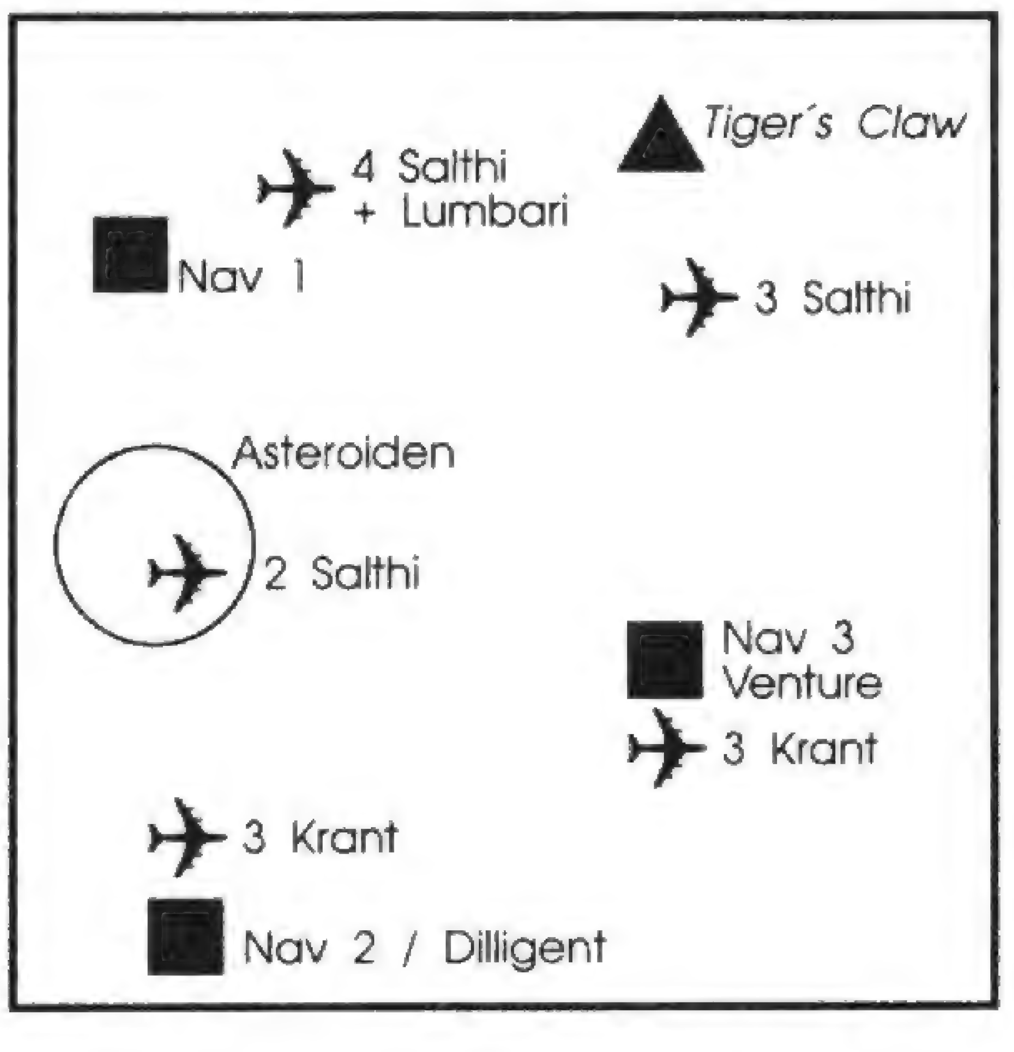
Goddard-System **Mission 1.1**

Es wurde etwas hektisch. Sobald die *Tiger's Claw* die Goddard-Kolonie erreicht hatte, sollten wir losfliegen. Das Schicksal der Kolonie war unbekannt, aber die Konföderation sandte Hilfe für den Fall, daß sie gebraucht wurde. Hunter und ich sollten mit unseren Hornets dafür sorgen, daß die Transporter ihr Ziel erreichten.

Mission:
Über Nav 1 vorstoßen. Alle Schiffe der Kilrathis, die wir auf unserem Weg treffen würden, sollen vernichtet werden. Die *Hickok*, ein Frachter der Dilligent-Klasse, bis zu ihrem Sprung von Nav 2 bewachen. Bei Nav 3 Treffen mit *Marciano*, einer Korvette der Venture-Klasse, und zurückgeleiten zum Trägerschiff.

Verlauf:
1. Vier Salthis und 1 Lumbari befinden sich 18.134 km vor Nav 1.
2. Zwei Salthis in einem Asteroidenfeld 36.740 km vor Nav 2.
3. Drei Krants greifen die *Hickok* 13.163 km vor Nav 2 an.
4. Drei Krants greifen die *Marciano* 9.000 km vor Nav 3 an.
5. Drei Salthis greifen die *Marciano* 31.000 km vor der *Claw* an.

Abschlußbericht:
Unser Erfolg hing von dem Zusammentreffen mit den gepanzerten Krants bei Nav 2 und 3 ab. Wir hatten noch volle Energie, alle Raketen und keine Schäden. Eine weitere Sicherheitsmaßnahme war, daß wir das Asteroidenfeld vermieden, als wir einmal die Salhtis vernichtet hatten, auf die wir dort gestoßen waren. Wir flogen links daran vorbei.



Wingman: Hunter, Schiff: Hornet

Wir verfolgten die Krant und griffen sie gemeinsam an. Durch unseren Geschwindigkeitsvorteil, unsere Geschütze und Raketen, die wir zumeist von hinten auf unser Ziel abfeuerten, hatten wir bis jetzt fast immer gewonnen. Auch Seitenangriffe mit unseren Geschützen und Darts hatten sich immer als erfolgreich erwiesen. Wir provozierten unsere Feinde unablässig, verfolgten aber dann das Schiff, das noch immer unser Hauptschiff angriff. Die Turbos wurden ununterbrochen eingesetzt, um den feindlichen Raketen auszuweichen oder um Gleitmanöver zu starten.

Goddard-System Mission 1.2

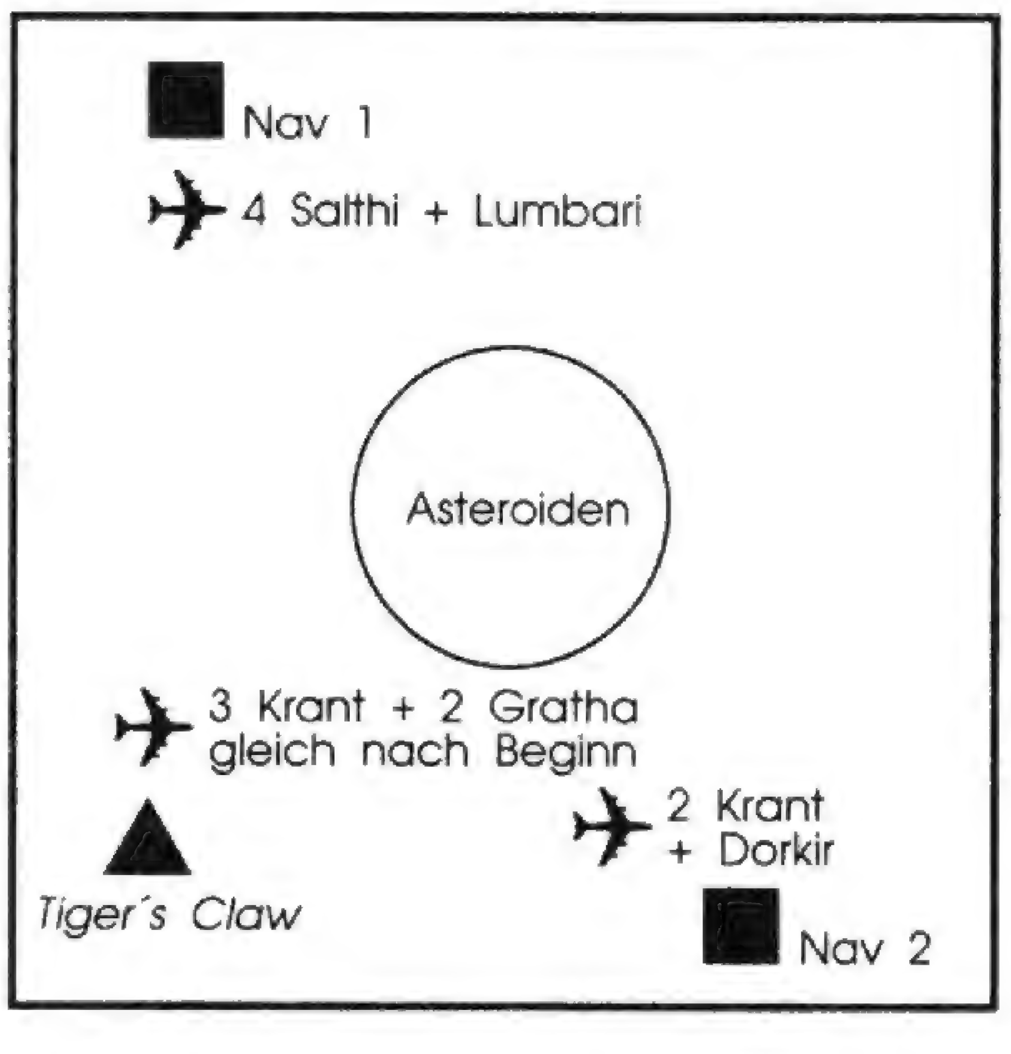
Die *Tiger's Claw* war auf dem Weg zu Goddard, und die eskortierende Wing sollte dafür sorgen, daß ihr Weg frei war. Noch immer wußten wir nicht, was uns erwarten würde, wenn wir die Kolonie erreichten.

Mission:
Fliegen zu Nav 1. Zerstörung aller feindlichen Schiffe, die uns auf dem Weg begegnen würden. Weiterflug zu Nav 2. Vernichtung der Dorkir, bevor sie sich in ein anderes System absetzen kann.

Verlauf:

1. Drei Krants und zwei Grathas griffen uns unmittelbar nach dem Abflug an und folgten anschließend der *Tiger's Claw*.
2. Vier Salthis und eine Lumbari 14.889 km vor Nav 1.
3. Asteroidenfeld 60.000 km vor Nav 2.
4. Eine Dorkir und zwei Krants 14.702 km vor Nav 2.

Abschlußbericht:
Es war mein Glück, daß ich mit einem Veteranen wie Hunter flog, denn die drei Krants waren uns auf den Fersen, sobald wir vom Träger abgeflogen waren. Sie hätten uns großen Schaden zufügen können, wenn wir nicht sofort die Turbos gestartet hätten, zwischen ihnen hindurch geschossen wären, gewendet und sie von hinten mit unseren Lasern und Darts angegriffen hätten. Sobald ich sah, daß zwei Grathas dazukamen, hob ich meine restlichen Javelins für sie auf.



Wingman: Hunter, Schiff: Hornet

Als wir bei Nav 2 auf die Krants und die Dorkir trafen, griffen wir beide zusammen eine von ihnen an, um sie möglichst schnell aus dem Verkehr zu ziehen. Dann schickte ich Hunter hinter der zweiten Krant her, während ich begann, die Dorkir mit einem klassischen Heckangriff in die Enge zu treiben. Ich wollte keine Zeit verschwenden, da ich wußte, daß die Dorkir das System so bald wie möglich verlassen wollte.

Randzone — Mission 2.1

Wir wußten jetzt, daß die Goddard-Kolonie von den Kilrathis vollkommen zerstört worden war. Eine Viertelmillion Zivilisten hatte ihr Leben verloren. Unser Ziel war, die Flotte der Kilrathis und ihre neue Waffe zu zerstören.

Mission:
Angel und ich würden auf Scimitars fliegen und dem Blue-Devil-Geschwader angehören. Wir sollten zu Nav 1 fliegen und alle feindlichen Schiffe zerstören, die wir dort vorfanden.

Verlauf:
1. Vier Krants greifen die *Claw* sofort nach ihrem Abflug an.
2. Minenfeld der Kilrathis 41.280 km vor Nav 1.
3. Vier Grathas greifen 12.712 km vor Nav 1 an.
4. Ein Fralthi und 3 Krants bei Nav 3.
5. Minenfeld der Kilrathis 42.000 km vor dem Träger.
6. Drei Dralthis greifen den Träger auf dem Rückweg an.

Abschlußbericht:
Der Schlüssel zu dieser Mission war unser Kampf gegen die Grathas und Krants bei Nav 1. Ich war immer der Meinung, daß es kein großes Problem darstellte, Hauptschiffe, wie zum Beispiel eine Fralthi, zu zerstören, wenn man zuvor die Jägereskorte aus dem Weg räumt. Allerdings setzten die sieben mittelschweren und schweren Jäger uns Piloten doch sehr hart auf die Probe, vor allem im Cockpit einer Scimitar.



Wingman: Angel, Schiff: Scimitar

Konstantes Gleiten, Fliegen unter Turbos und hartes Wenden schützen gegen den Angriff der Feinde, während man selbst sich auf einen schweren Gegenschlag vorbereitet. Die 40 KPS Unterschied zu der Höchstgeschwindigkeit der Grathas halfen uns, ihnen permanent im Nacken zu sitzen und sie mit unseren Javelin HS zu beschießen. Die Heckschilder schwächten wir mit unseren Geschützen, starteten anschließend die Turbos, um uns näher an sie heranzuschieben, und feuerten dann Javelins ab.

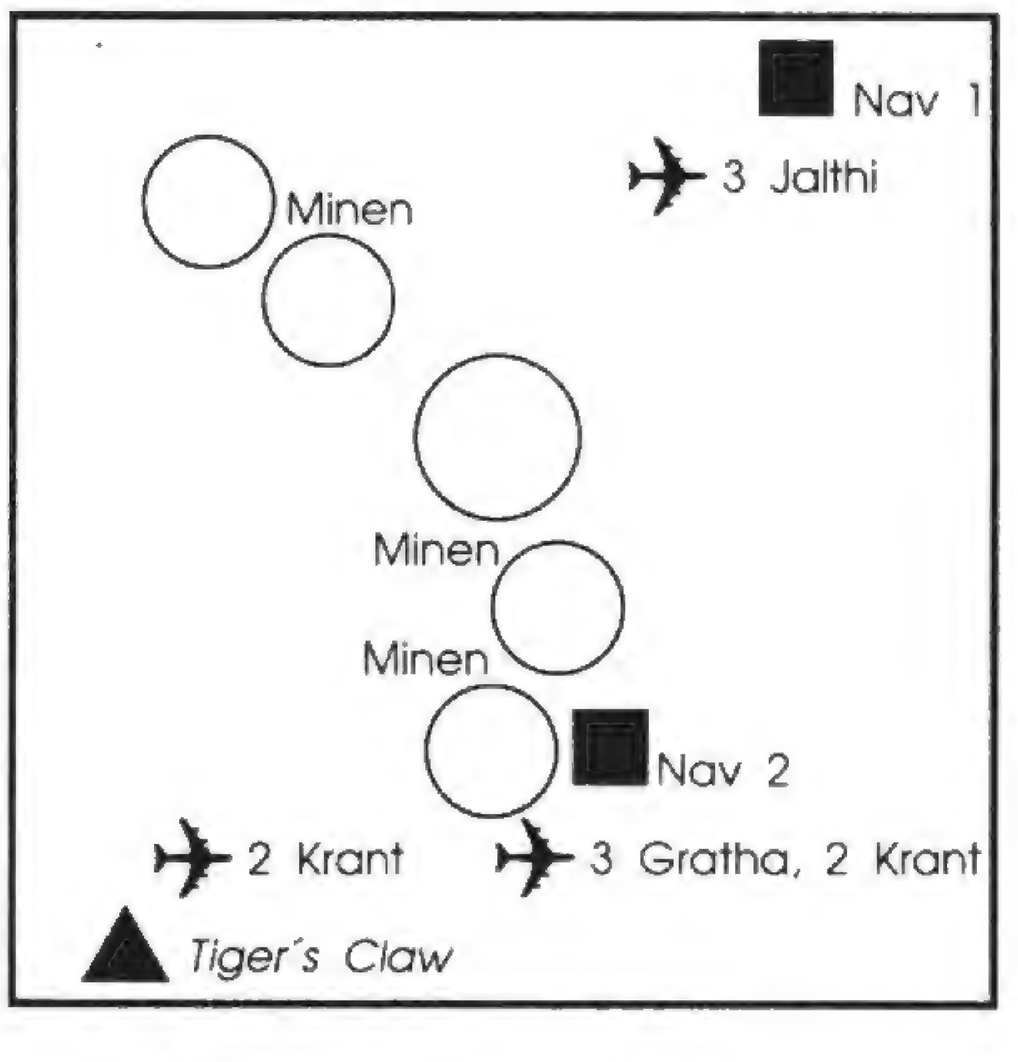
Randzone **Mission 2.2**

Als die *Tiger's Claw* in das Goddard System sprang, war ihre eigentliche Aufgabe noch immer unbekannt. Als man die Entscheidung getroffen hatte, dem Feind in die eigene Zone zu folgen, war der *Tiger's Claw* ein Hilfskonvoi geschickt worden. Schließlich waren wir auf uns gestellt, wenn wir einmal feindliches Gebiet betreten hatten.

Mission:
Der Sleipnir-Konvoi, bei Nav 1 geortet, befand sich auf dem Weg zu Nav 2, von wo aus er aus dem System springen sollte. Angel und ich hatten die Aufgabe, ihn bis zum Sprung zu eskortieren.

Ablauf:
1. Zwei Krants greifen 78.000 km vor Nav 1 an.
2. Minenfeld 61.000 km vor Nav 1.
3. Drei Jalthis greifen 19.000 km vor Nav 1 an.
4. Treffen mit dem Konvoi bei Nav 1.
5. 12.000 km vor Nav 2 müssen wir Minen ausweichen.
6. Bei Nav 2 warten auf den Sprung der Drayman.
7. 3 Grathas und 2 Krants greifen 33.000 km vor dem Trägerschiff an.

Abschlußbericht:
Die Jalthis, die bei Nav 1 angriffen, waren die größte Herausforderung. Sie trugen die schwersten Geschütze, Panzer und Schilde der gesamten gegnerischen Flotte.



Wingman: Angel, Schiff: Scimitar

Drei Jalthis greifen an, als wir 19.000 km vor Nav 1 sind. Wir gebrauchen unsere Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit, um ihrem ersten Schlag auszuweichen. Wie greifen getrennte Ziele an. Ich setze Darts ein, um die Jalthi zu zwingen, ein Verteidigungsmanöver auszuführen, nähere mich dann und schieße die Schutzschilder mit meinen Geschützen ab. Ein Javelin erledigt sie dann von hinten. Hunter zerstört die zweite, so daß wir uns gemeinsam der dritten zuwenden können. Wenn wir sie nicht vernichtet hätten, wäre die Drayman in wirklicher Gefahr gewesen, als wir bei Nav 1 auf sie trafen.

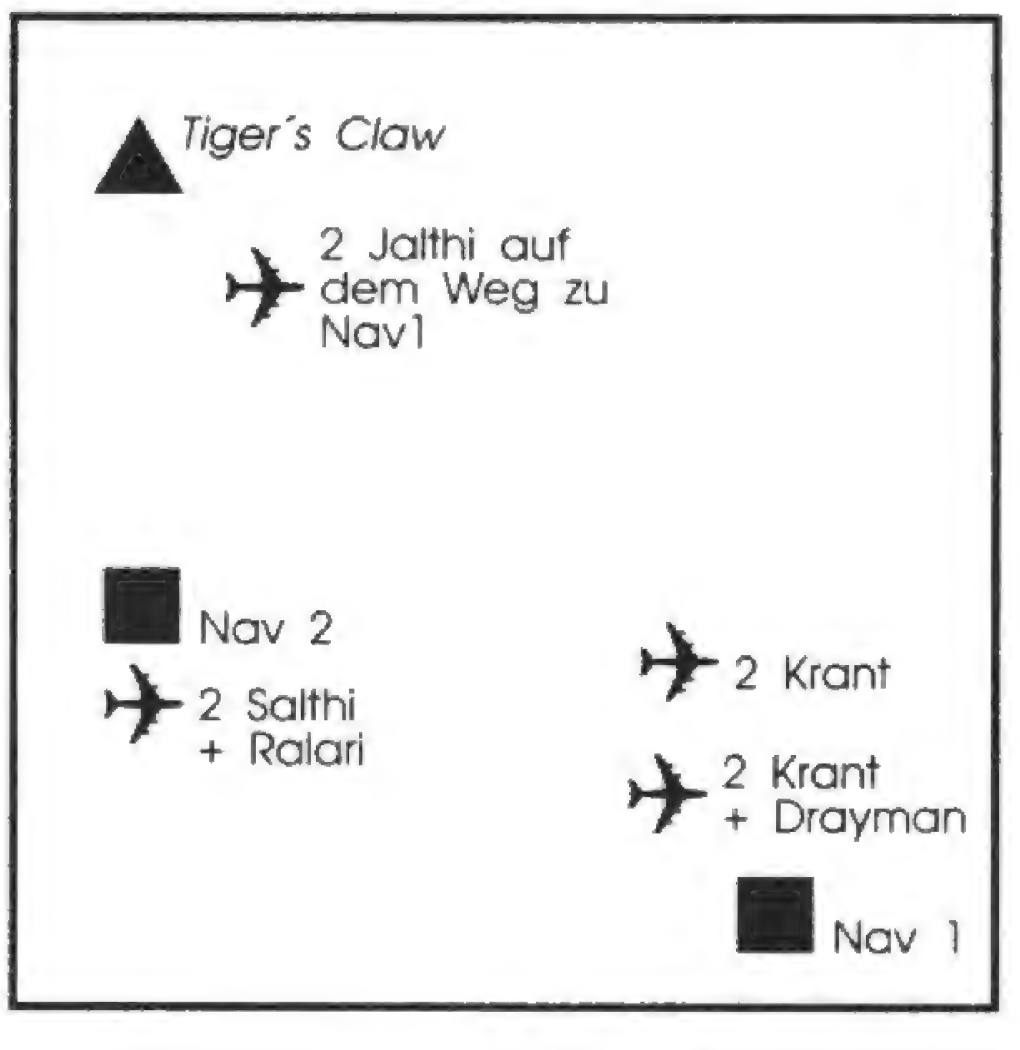
Midgard — Mission 3.1

Colonel Halcyon war nervös, als er uns mitteilte, daß die Kilrathis die *Falstaff*, eine Drayman mit Waffenzeichnungen, Kampfinformationen und Feldkarten an Bord, erobert hatten. Wir würden eingreifen, auch wenn es verrückt war, der Kilrathi-Flotte zu folgen. Die Zukunft verhieß nichts Gutes.

Mission:
Bossman und ich bildeten Delta Wing und hatten den Auftrag, die *Falstaff* bei Nav 1 abzufangen und zu zerstören. Danach sollten wir zu Nav 2 fliegen und alle feindlichen Schiffe, die wir trafen, ebenfalls vernichten.

Ablauf:
1. Zwei Jalthis griffen 71.000 km vor Nav 1 an.
2. Zwei Krants erschienen 16.177 km vor dem ersten Nav-Punkt, gefolgt von der Drayman und einer 2-Krant-Eskorte.
3. Eine Ralari, begleitet von 2 Salthis, wird 18.000 km vor dem zweiten Nav-Punkt angegriffen.

Abschlußbericht:
Mit den beiden Jalthis, die kurz nach Abflug auf unserem Bildschirm erscheinen, lassen wir uns Zeit. Wir wägen unsere Schüsse sorgfältig ab, versichern uns immer wieder, daß unsere Energie voll aufgeladen ist und konzentrieren uns darauf, selber keinen Schaden zu erleiden. Wir wollen die Drayman mit allen unseren Waffen und – wenn möglich – noch ohne Schaden erreichen. Obwohl wir gegenüber den Jalthis 80 KPS schneller sind, rauchen unsere Turbos am Ende des Kampfes.



Wingman: Bossman, Schiff: Scimitar

Während wir die Eskorte verfolgen, ignorieren wir die Drayman völlig. Um zu vermeiden, daß die Krant-Piloten ihre Energie regenerieren können, bleibe ich bei meinen Zielen, bis sie zerstört sind. Bossman setzt seine Raketen schon relativ früh ein, wogegen ich meine für die Drayman und die Ralari aufhebe und diese Schiffe immer am selben Punkt angreife.

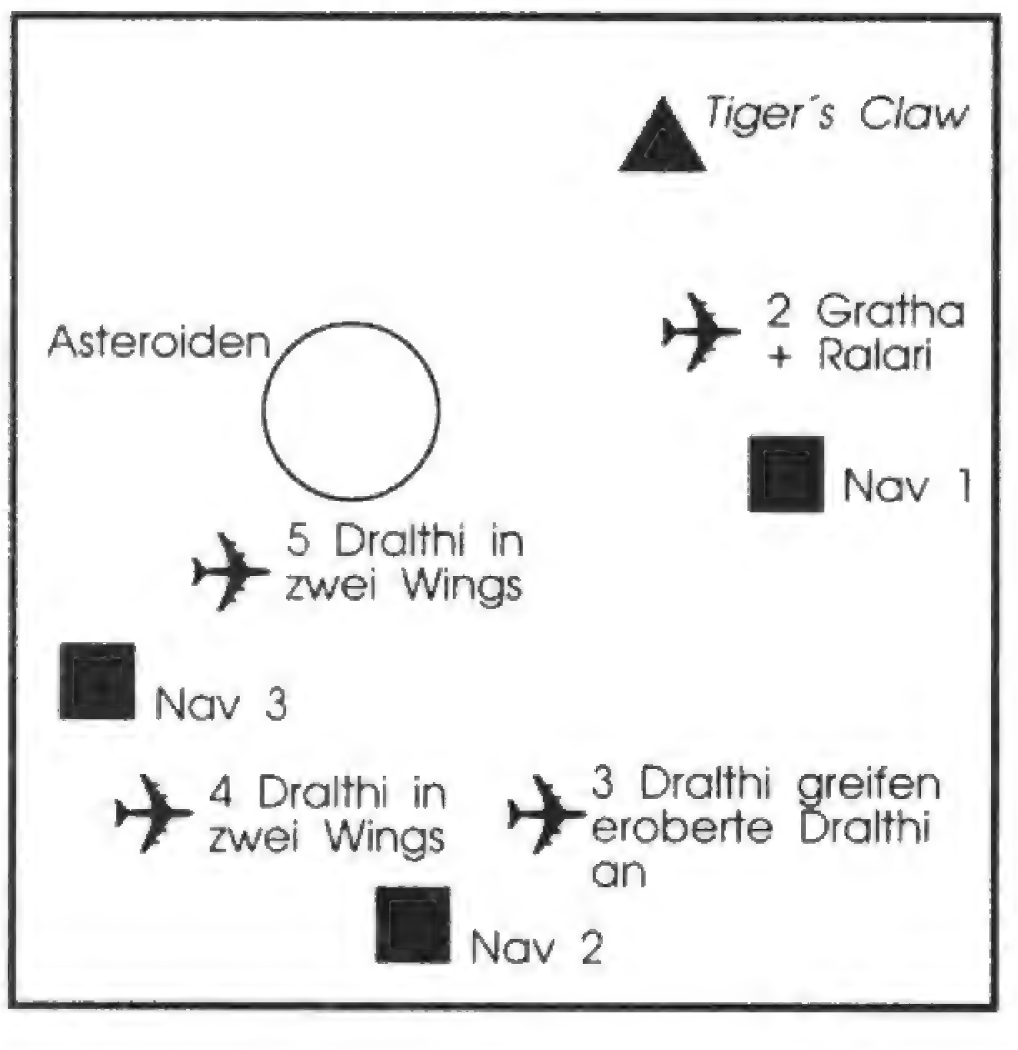
Midgard — Mission 3.2

Die Kilrathis wußten, daß wir ihnen folgten, und wir rechneten mit einer größeren Menge an feindlichen Kampfflugzeugen. Die Reavers, ein Elite-Korps, hatten eine Dralthi erobert und benötigten Hilfe, um ihren Schatz zum Trägerschiff zu bringen. Wir brauchten die Informationen, die sich auf dem feindlichen Schiff befinden würden.

Mission:
Bossman und ich bildeten wieder eine Wing. Wir sollten die eroberte Dralthi bei Nav 2 empfangen und auf dem Weg zurück zur *Tiger's Claw* eskortieren. Wir wollten über Nav 3 zurückkehren und ein Asteroidenfeld als Deckung benützen.

Ablauf:
1. Zwei Grathas und eine Ralari sind 11.351 km vor Nav 1.
2. Die eroberte Dralthi steht 15.192 km vor Nav 2 unter Beschuß von drei Dralthis. Wir greifen ein.
3. Zwei Dralthi-Wings, je zwei Schiffe, greifen 15.000 km vor Nav 1 an.
4. Zwei Dralthi-Wings greifen 63.201 km vor der *Tiger's Claw* an.

Abschlußbericht:
Der Geschwindigkeitsfaktor war wieder einmal ausschlaggebend. Dieser Kampf war eher Glückssache als etwas Geplantes. Wir setzten alle unsere Raketen im Kampf gegen die Grathas und die Ralari ein und konnten sie schnell aus dem Verkehr ziehen. Wie sich herausstellte, gab uns das die Möglichkeit, die eroberte Dralthi zu finden, bevor die angreifenden Jäger uns größeren Schaden zufügen konnten. Auch unsere Provokationen hatten sich als wirksam erwiesen.



Wingman: Bossman, Schiff: Scimitar

Wir hielten zu den Dralthis Distanz, da ihre Laser für uns sehr gefährlich waren. Zum Angriff näherten wir uns ihnen nur kurz, beschossen sie von vorne und machten uns dann unter vollen Turbos aus dem Staub. Als sie wendeten, folgten wir ihnen unter Turbos und beschossen sie von hinten.

Jotunheim — Mission 4.1

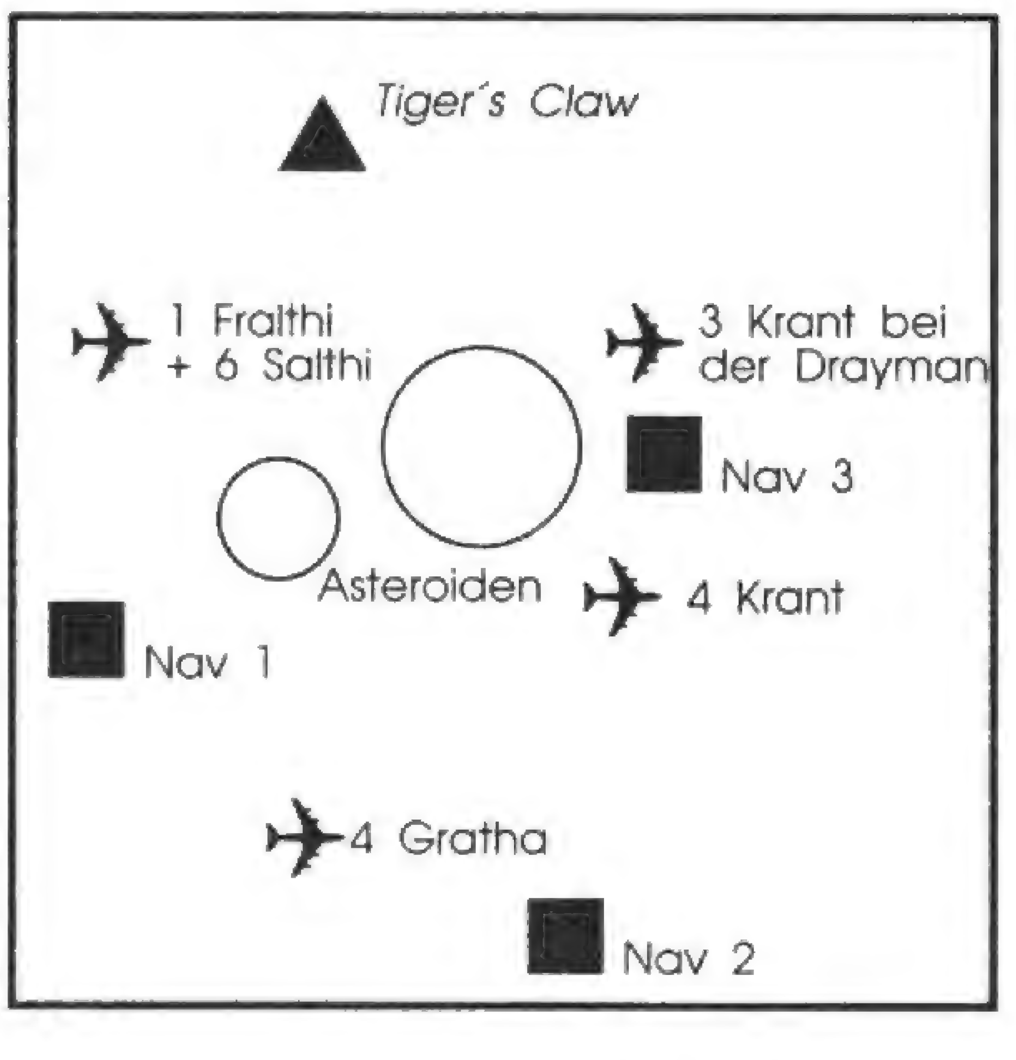
»Die Kilrathi-Flotte bewegt sich auf das Asteroidenfeld zu, Major, und wir wissen jetzt schon, daß sie das Feld benützen werden, um in ihm Deckung zu suchen«, bemerkte Mariko, als wir zur Abflugrampe unterwegs waren. »Ich fürchte, wir werden bei diesem Auftrag auf eine ganze Menge feindlicher Schiffe treffen. Viel Glück.«

»Das ist ein sehr brauchbarer Wunsch! Spare Dir Deine Raketen auf!«, rief ich Spirit zu.

Mission:
Wie hatten den Auftrag, drei Nav-Punkte anzufliegen und auf unserem Weg eine Drayman zu treffen, die wir zur *Tiger's Claw* geleiten sollten. Spirit und ich flogen Raptors.

Ablauf:
1. 20.000 km vor Nav 1 treffen wir auf eine Fralthi, die von 2 Salthi-Wings eskortiert wird. Pro Wing sind es 3 Jäger.
2. Vier Grathas greifen 15.079 km vor Nav 2 an.
3. Vier Krants 13.560 km vor Nav 3.
4. Drei weitere Krants greifen uns in dem Moment an, in dem die Drayman, die wir schützen sollen, bei Nav 3 ankommt.

Abschlußbericht:
Bei 18 gegnerischen Schiffen, auf die wir zwischen den drei Nav-Punkten stoßen, können wir uns glücklich schätzen, Raptors zu fliegen. Den NCs und den übrigen Waffen, die uns zur Verfügung standen, verdanken wir unseren Erfolg. Gegen die leichten Salthis setzten wir unsere MDs ein und schalteten nur zum Vernichtungsschlag gegen die Fralthi auf FGs. Wir lassen uns bei der Bekämpfung des großen Schiffes Zeit und setzen keine Raketen ein.



Wingman: Spirit, Schiff: Raptor

Die Grathas sind zwar eine Plage, aber nicht von Bedeutung im Vergleich zu den sieben Krants, die uns bei Nav 3 angreifen. Das ist der Moment, in dem wir auf die Bremsen steigen und Spiculums gegen unsere Feinde feuern, nachdem wir sie zuvor mit unseren Geschützen geschwächt haben. Wir bleiben immer in der Nähe der Drayman, auch wenn man versucht, uns wegzulocken.

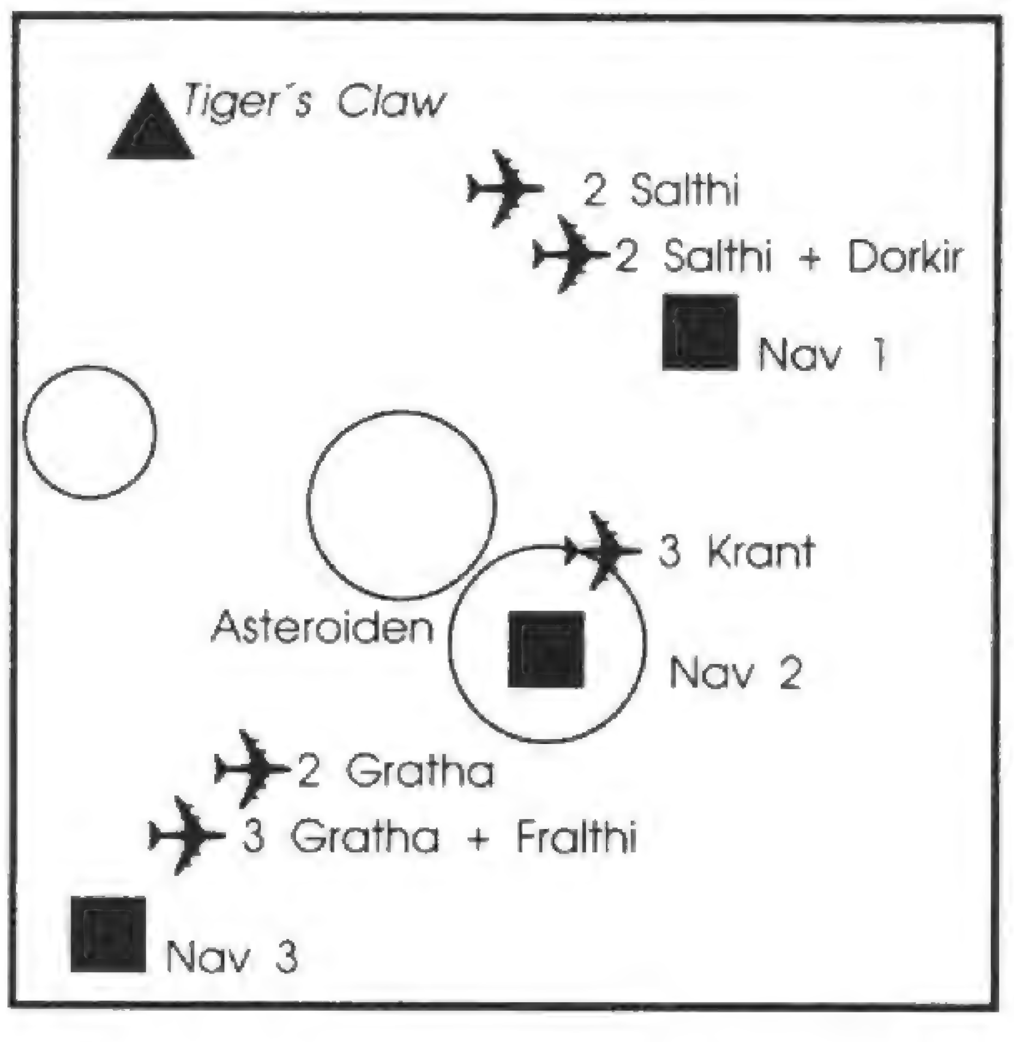
Jotunheim — Mission 4.2

Unser Oberkommando war der Meinung, daß die Kilrathis uns auflauerten. Deshalb war entschieden worden, alle unsere Wings starten zu lassen, um ihrer Strategie zuvorzukommen. Spirit und ich würden den Köder spielen und mitten in den Hinterhalt hineinfliegen.

Mission:
Der Auftrag lautete: Eine 3-Punkte-Patrouille zu fliegen, bis wir zu Nav 3 kamen, wo man uns angeblich auflauerte.

Ablauf:
1. Eine Salthi-Wing greift 14.874 km vor Nav 1 an.
2. Eine zweite Wing eskortiert eine Dorkir zu Nav 1.
3. Drei Krants greifen uns im Asteroidenfeld, 9.815 km vor Nav 2, an.
4. Zwei Grathas treffen 20.262 km vor Nav 3 auf uns.
5. Bei Nav 3 treffen wir auf zwei Grathas und eine Fralthi.

Abschlußbericht:
Die Salthis und die Dorkir sind ein leichtes für unsere NCs. Die Salthis greifen wir von der Seite, die Dorkir von hinten an. Da wir besser gepanzert sind, schießen wir einfach so lange, bis die Energie verbraucht ist, starten dann die Turbos, rasen davon und greifen erneut an. Zwei Salthis setzen wir mit einem Frontalangriff außer Gefecht.



Wingman: Spirit, Schiff: Raptor

Unsere Schilder laden sich wieder auf, bis wir zum Asteroidenfeld gelangen und auf die Krants stoßen. Ich halte meine Geschwindigkeit bei 100 KPS und starte meine Turbos erst während des Angriffs. Spirit benützt drei Raketen, während ich FGs einsetze.

Der Hinterhalt entsprach nicht der Vorhersage, zumindest nicht in seiner Größenordnung. Gegen die schwere Gratha benütze ich meine Javelins, Pilums, Stachelschwein-Minen und FGs während ich dank meiner hohen Geschwindigkeit und der Turbos jeden Schaden an meinem eigenen Schiff verhindern konnte.

Zwischen den Missionen

Ich war überrascht, daß Colonel Halcyon den Antrag Major Taggarts, Maniac vom Dienst zu suspendieren, so schnell zurückwies. Ich glaube, der Colonel war der Meinung, daß der Konferenzraum nicht gerade der geeignete Ort für so eine Bitte war, und ich bin sicher, daß auch sein überfüllter Dienstplan eine große Rolle spielte. Außerdem hatten wir seit unserem Sprung in den Deneb-Sektor einige Verluste hinnehmen müssen.

Ich weiß, der Colonel war auf Maniac so schlecht zu sprechen wie alle von uns, aber er hatte keinen täglichen Kontakt zu ihm wie wir. Er kannte den Selbstmord-Alptraum, von dem Maniac fast täglich heimgesucht wurde, aber er hatte noch nie aus direkter Quelle über ihn gehört. Es war ihm einfach nicht klar, wie verwirrt der Lieutenant bereits von dieser Vision war. Der Colonel hatte noch nie die schreckliche Angst in Maniacs Stimme und den verrückten Blick in seinen Augen wahrgenommen, wenn dieser von seinem Traum erzählte. Es war unheimlich.

Ich sprach mit Paladin, als er von einer Mission zurückkehrte. Maniac war als Wingman geflogen.

»Ich muß zugeben, daß der Lieutenant nicht eine Sekunde seiner Reflexe verloren hat und er noch immer mit den Hornets, Raptors, Scimitars oder Rapiers umgehen kann, als sei er in ihnen geboren worden. Das einzige Problem ist, daß er jeden Auftrag persönlich nimmt. Er versucht im Alleingang, jeden Feind zu killen. Er ist nicht nur eine Gefahr für sich selbst, sondern auch für seinen Wingleader. Man weiß nie, was er als nächstes tut«, bemerkte Paladin.

Ich erwähnte, daß Maniac vielleicht versuchte, den schrecklichen Unfall, bei dem er eines unserer Schiffe mit einer Besatzung von 16 Leuten zerstört hatte, wieder gut zu machen. So etwas würde unser aller Psyche angreifen.

»Das mag schon sein, Mann. Aber das bestärkt meine Meinung nur, daß es besser wäre, Maniac aus dem Verkehr zu ziehen und ihn in Behandlung zu geben. Ich erzähle Dir, was gestern geschehen ist. Wir waren auf eine Wing mit drei Jalthis gestoßen und ich befahl Maniac BREAK AND ATTACK. Es lief alles sehr gut, und wir setzten beide unsere Geschwindigkeit ein, um keinen Schaden abzubekommen. Wir hatten bereits zwei dieser Katzen abgeschossen, und ich flog in einem weiten Kreis, um meine Energie wieder aufzuladen, als ich dieses irre Lachen hörte. Es war Maniac. Ich holte ihn auf meinen Bildschirm und sah, wie er geradewegs in das Feuer der letzten Jalthi flog. Er wurde getroffen, und ich kann sagen, daß er nahe dran war, abgeschossen zu werden. Er überlebte diesen ersten Anlauf, aber ich wußte, daß er keine Waffen und Raketen mehr besaß und sein Computersystem beschädigt war. Seine einzige Möglichkeit war, sich aus dem Staub zu machen. Tja, Maniac floh nicht. Ich rollte, wendete und startete die Turbos, um meinen Bug in Richtung der Jalthi zu bringen. Ich schrie Maniac an,

daß er in meiner Formation fliegen sollte, aber er startete nur die Turbos und raste auf das schwere feindliche Schiff. Es war verrückt. Er feuerte keinen einzigen Schuß ab, sondern flog direkt auf die Jalthi zu, um sie zu rammen. Ich traf die Jalthi glücklicherweise mit drei Schüssen. Sie explodierte, und Maniac flog direkt durch die Wrackteile. Ich bin noch immer nicht sicher über sein Motiv, aber wenn ich jemals einen Selbstmordversuch gesehen habe, so ist es gestern gewesen. Ich habe wirklich keine Lust mehr, mit jemandem zu fliegen, der sterben möchte.«

Ich weiß, daß der Druck, alleine im feindlichen Gebiet zu fliegen, für viele Piloten zu stark war. Aber die meisten konnten trotzdem irgendwie damit umgehen. Sie wurden damit fertig, Maniac nicht. Ich weiß auch, daß dem Colonel in mancherlei Hinsicht die Hände gebunden waren. Die *Tiger's Claw* hatte zwar medizinische Versorgung an Bord, aber keinen Psychiater. Es gab auch keine Möglichkeit im Moment, den Sektor zu verlassen. Ich glaube, daß der Colonel fühlte, daß sich Maniacs Verfassung nur noch schneller verschlechtern würde, wenn er ihn nicht mehr fliegen ließe. Es war eine wirklich schwierige Entscheidung, und ich konnte nicht sagen, daß er im Unrecht war.

Vor allem war ich noch immer über das Verhalten von Admiral Tolwyn aufgebracht. Er hatte damals nur geringes Interesse gezeigt, als wir den Vorschlag machten, Maniac Missionen im Alleingang fliegen zu lassen. Maniac hätte vielleicht seine Selbstachtung und sich selbst wiedergefunden, zumindest hätte er eine Chance bekommen.

Ich hatte ein schlechtes Gewissen, als ich hoffte, nie mehr mit Maniac fliegen zu müssen. Und ich war nicht der einzige Pilot, der so dachte.

Jotunheim — Mission 4.3

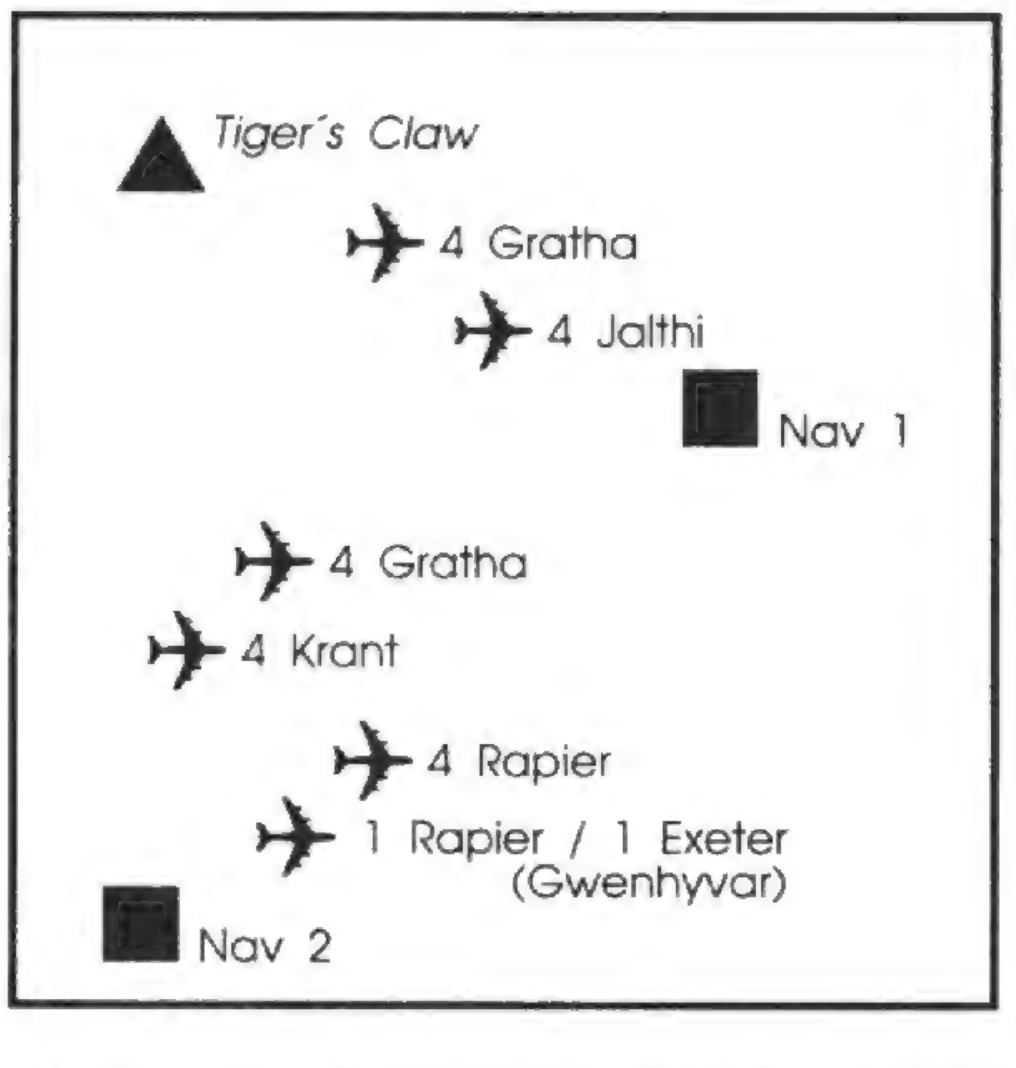
Es gab einen Notfall. Die *Johann*, ein Schiff der Exeter-Klasse, hatte SOS gefunkt. Das Schiff brauchte Schutz, während es Reparaturen ausführte.

Mission:
Erst bei Nav 1 patrouillen, um sicher zu gehen, daß dort keine feindlichen Schiffe sind, dann Weiterflug zu Nav 2. Deckung geben, bis alle Reparaturen ausgeführt sind und der Sprung durchgeführt ist.

Ablauf:

1. Vier Grathas greifen 55.260 km vor Nav 1 an.
2. Vier Jalthis 15.000 km vor Nav 1.
3. Vier Rapiers 19.800 km vor Nav 2 angegriffen.
4. Eine Rapier und eine Exeter erscheinen 8.000 km vor Nav 2.
5. Vier Krants, in zwei Wings, und vier Grathas sind 53.444 km vor dem Trägerschiff.

Abschlußbericht:
Ich weiß nicht, wie Intel sich so irren konnte. Dies war die abartigste Mission, die ich je geflogen bin. Wie sich herausstellte, stammte die Nachricht aus dem Radio der Kilrathis. Es war nicht die *Johann*, sondern die berüchtigte *Gwenhyvar*, die bei Nav 2 erschien. Sie hatten versucht, uns in einen Hinterhalt zu locken und hatten es auch fast geschafft. Ich wußte, daß irgendetwas nicht stimmte, als Rapiers uns angriffen, bevor wir die Exeter erreicht hatten. Wir waren auf alles vorbereitet.



Wingman: Bossman, Schiff: Raptor

Unsere Schutz-Mission verwandelte sich in eine Zerstörer-Mission, und ich war froh, daß wir Raptors flogen. Wir hatten mit 22 mittelschweren und schweren Jägern zu tun, und nur unser konstantes Einsetzen der Turbos sowie Gleitmanöver, Rollen und Wenden erlaubte uns zu überleben. Die uns zur Verfügung stehenden Raketen waren ebenfalls von größter Wichtigkeit. Wären wir auf Hornets oder Scimitars geflogen, hätte es unseren Tod bedeutet.

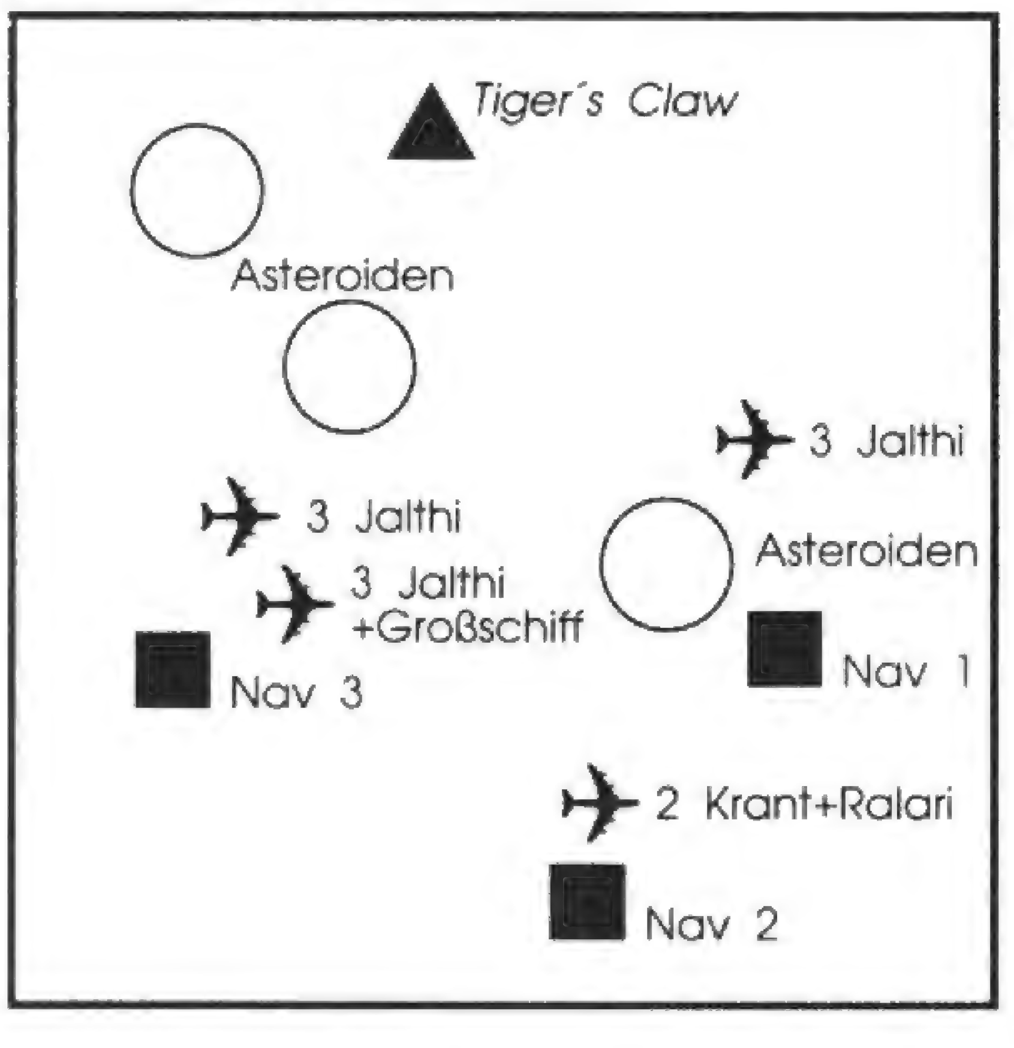
BiFrost – Kilrathi-Gebiet **Mission 5.1**

Wir waren uns ziemlich sicher. Das Schiff mit der neuen Waffe befand sich in diesem Gebiet. Tatsächlich war ein Schiff unbekannten Typs in diesem Sektor gesehen worden. Außerdem meinte Intel, daß die Großschiffe knapp an Treibstoff seien und sich hier die Treibstoffdepots befänden.

Mission:
Paladin und ich sollten drei Nav-Punkte abfliegen und nach dem Treibstoffdepot suchen. Feindliche Schiffe sollten abgeschossen werden.

Ablauf:
1. 14.697 km vor Nav 1 rasen drei Jalthis gerade auf uns zu.
2. Eine Ralari mit einer Eskorte aus zwei Krants entdecken wir 14.861 km vor Nav 2.
3. Zwei Wings mit drei Jalthis beschützen ein Großschiff bei Nav 3, 55.957 km vor dem Trägerschiff.

Abschlußbericht:
Da wir neunmal auf Jalthis trafen, verdankten wir unseren Erfolg unseren geschickten Ausweichmanövern. Jedesmal wenn wir auf eine der Wings trafen, befahl ich BREAK AND ATTACK und führte entweder eine Rolle, gefolgt von einem Druck auf den Turboknopf, oder ein Gleitmanöver aus.



Wingman: Paladin, Schiff: Raptor

Die Jalthis waren so stark, daß ich mein Ziel immer anvisierte und den Computer darauf einstellte. Ich wollte während eines Nahkampfes nicht mein Ziel, das ich bereits beschädigt hatte, aus den Augen verlieren und verhindern, daß es die Schilde wieder aufladen konnte. Wir gebrauchten unseren Geschwindigkeitsvorteil, um hinter die feindlichen Flugzeuge zu gelangen und auf ihr schwaches 10 cm-Heckschild zu schießen. Außerdem hielten wir immer eine Stachelschwein-Mine abschußbereit, falls sich ein weiteres feindliches Schiff hinter uns setzen sollte.

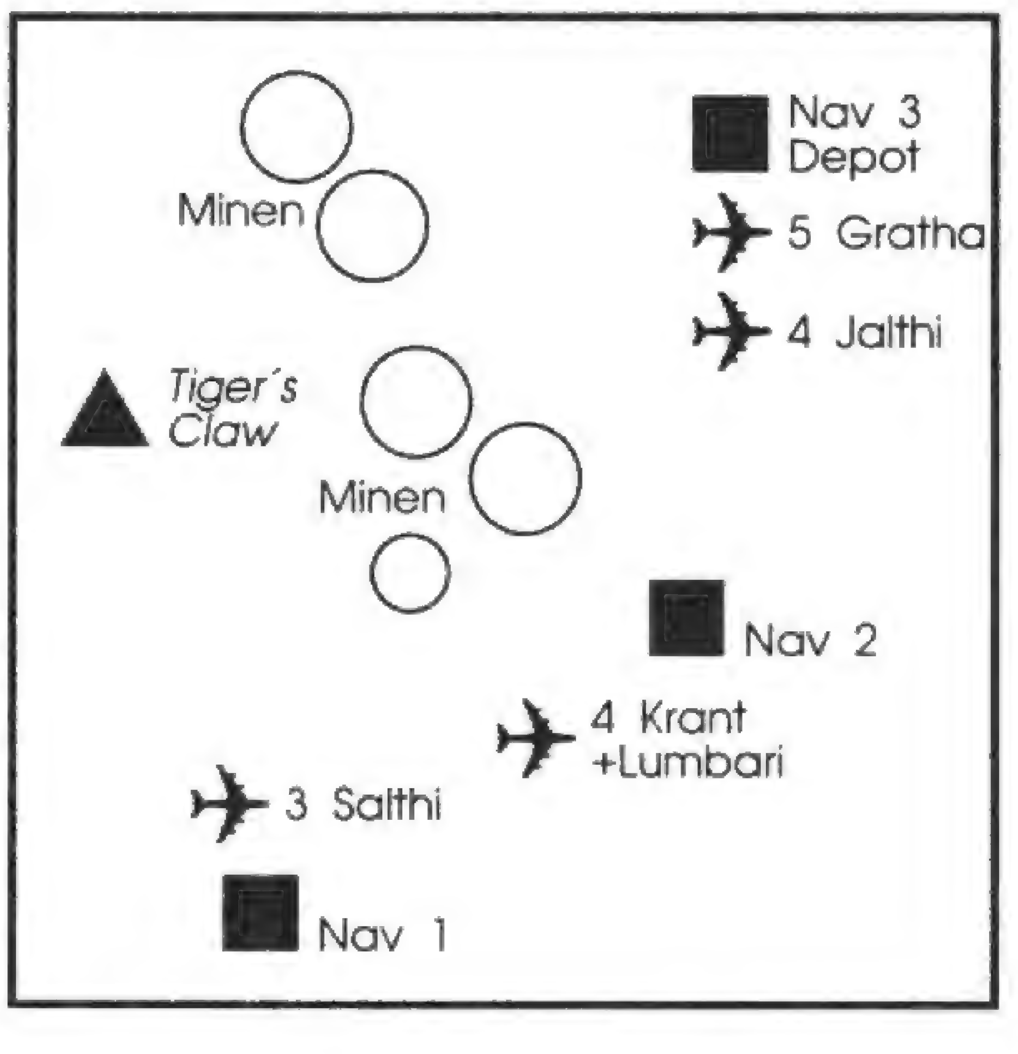
BiFrost – Kilrathi-Gebiet **Mission 5.2**

Es waren mittlerweile so viele Raptors beschädigt worden, daß wir bis zu ihrer Reparatur wieder auf Scimitars fliegen sollten. Vergangene Patrouillen hatten die Treibstofflager aufgespürt. Sie waren unser nächstes Ziel.

Mission:
Colonel Halcyon hatte uns aufgetragen, über zwei verschiedene Nav-Punkte zu Nav 3 zu fliegen, wo die Treibstoffdepots entdeckt worden waren. Auf unserem Weg sollten wir alle feindlichen Schiffe, denen wir begegneten, aus dem Weg räumen.

Ablauf:
1. Angriff durch drei Salthis 14.829 km vor Nav 1.
2. Kampf gegen zwei Krants 15.241 km vor Nav 2. Zwei Krants und eine Lumbari tauchen während des ersten Nahkampfes auf.
3. Vier Jalthis bilden die erste Schutzstaffel des Treibstoffdepots und der Basis. Wir treffen 17.502 km vor Nav 3 auf sie.
4. 49.000 km vor dem Trägerschiff treffen wir auf Minen der Kilrathis.

Abschlußbericht:
Da ich wußte, daß die Treibstofflager gut bewacht sein würden, sparte ich meine Raketen bis zum letzten Angriff. Nur mit MDs würde es allerdings eine Ewigkeit dauern, so ein großes Ziel zu zerstören. Wie sich jedoch hinterher herausstellte, war die Vernichtung der Treibstofflager sogar unter Anwendung meiner geballten Raketenkraft sehr mühselig.



Wingman: Paladin, Schiff: Scimitar

Die Basis und die Depots waren so gut gepanzert und mit Schutzschildern versehen, daß wir immer wieder denselben Punkt treffen mußten, um überhaupt eine Chance zu haben. Zuerst umkreiste ich die Basis so lange, bis ich einen Punkt fand, auf den ich meine Javelin HS programmieren konnte. Dann feuerte ich unentwegt auf diesen Punkt, zuerst mit zwei Darts und dann mit der Javelin. Erst nach zehn weiteren Schüssen mit meinen Geschützen, gelang es mir, das Ziel zu zerstören.

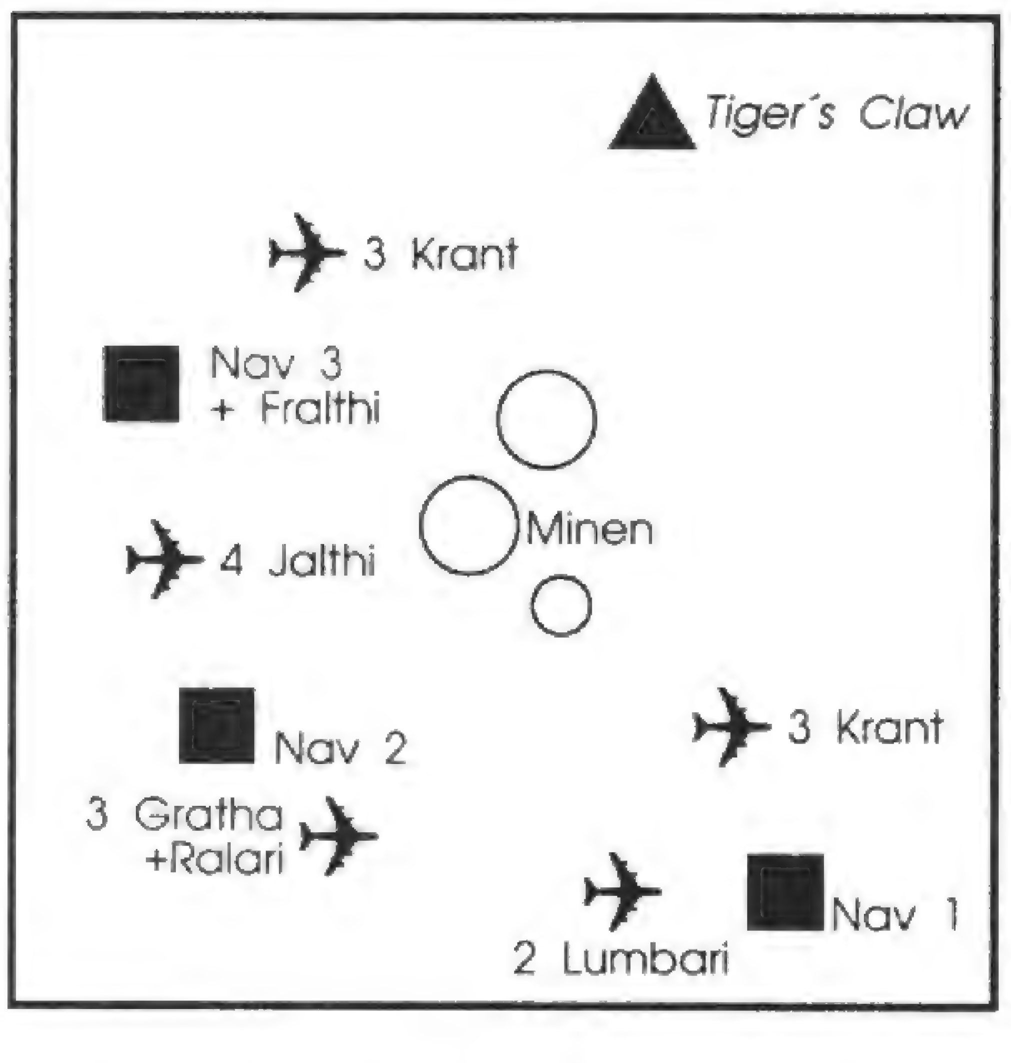
BiFrost – Bei den alten Depots **Mission 5.3**

Das Killer-Bee-Geschwader hatte ein Schiff der Kilrathis erobert, das im Vega-Sektor eingesetzt worden war. Wenn wir in den Vega-Sektor zurückgelangen würden, wäre es uns möglich gewesen, den Kilrathis eine Falle zu stellen.

Mission:
Da wir uns dort befanden, wo sich einst die Treibstoffdepots befanden, war der Colonel der Meinung, wir könnten Kilrathi-Schiffe abfangen, die dorthin kamen, da sie noch nichts von der Zerstörung wußten. Er befahl Iceman und mir, eine Patrouille zu fliegen, dabei das Trägerschiff zu umrunden und dann drei bekannte Kirathi-Abflugpunkte zu kontrollieren.

Ablauf:
1. Wir umrundeten das Trägerschiff, fanden aber keine feindlichen Schiffe.
2. 14.575 km vor Nav 1 erscheinen drei Krants.
3. Zwei Lumbari treffen 65.806 km vor Nav 2 auf uns.
4. 14.796 km vor Nav 2 treffen wir auf drei Grathas und eine Ralari.
5. Vier Jalthis greifen uns 20.077 km vor Nav 3 an.
6. Fralthi bei Nav 3 angegriffen.
7. 3 Krants angegriffen, 48.000 km von der *Tiger's Claw*.

Abschlußbericht:
Da wir Rapiers flogen, setzten wir unsere LCs auf große Entfernung und die NCs für Schüsse aus der Nähe ein. Zusammen mit den Dart-, Pilum- und Spiculum-Raketen verfügten wir deshalb über ein sehr reichhaltiges Waffenarsenal.



Wingman: Iceman, Schiff: Rapier

Diese Kraft mußten wir ausnützen. Da auch unsere Geschwindigkeit weit über der unserer Feinde lag, blieben wir in einiger Entfernung und schossen mit unseren Lasern, bis wir ihre Schutzschilder beschädigt hatten. Dann näherten wir uns und beendeten die Arbeit mit unseren Raketen, FGs oder NCs. Wurden wir angegriffen, brauchten wir nur die Turbos zu starten und uns aus dem Staub zu machen.

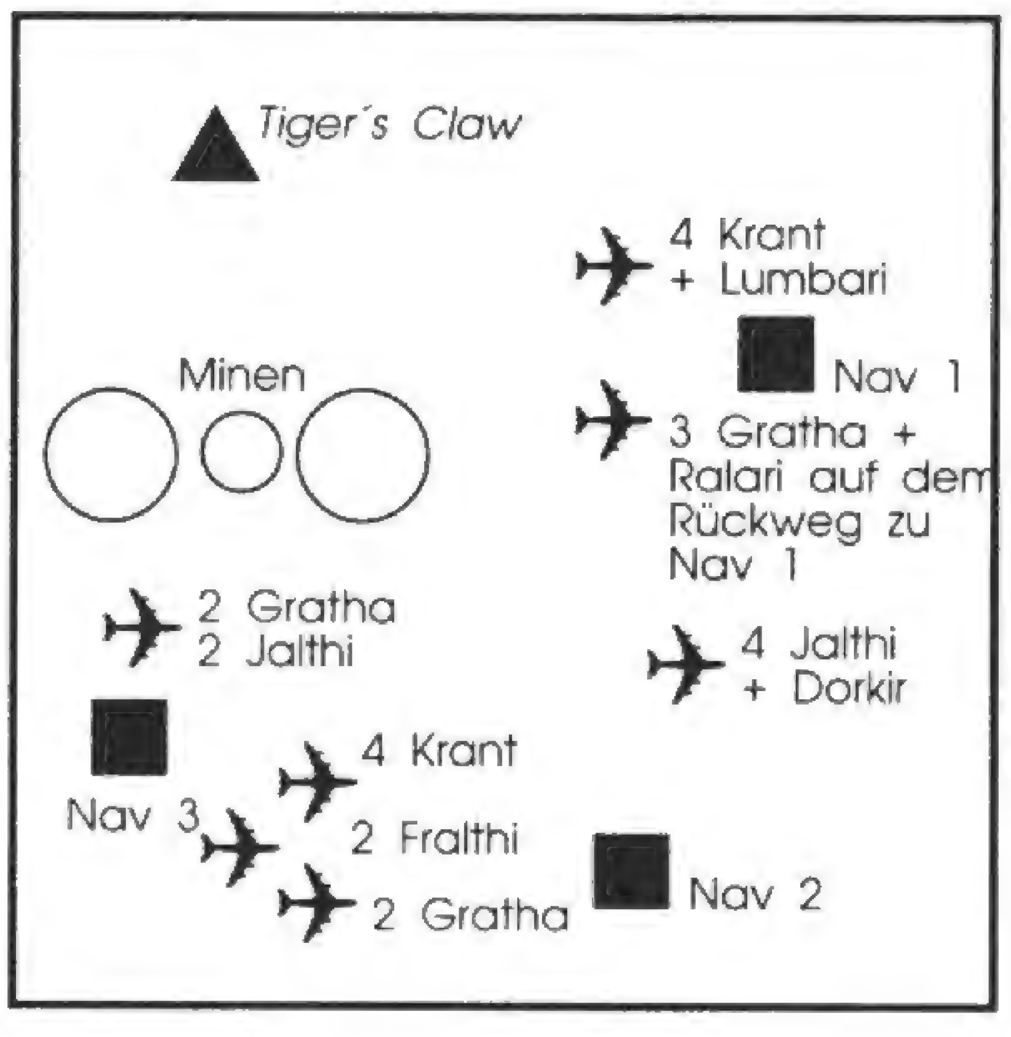
Valgard-System — Mission 6.1

Eine Sivar, ein Superfrachter mit der geheimen Waffe an Bord, war ganz in unserer Nähe und arm an Treibstoff. Wir würden ihr aber noch nicht folgen, da zu viele feindliche Schiffe um sie herum schwirrten, um sie zu beschützen.

Mission:
Sie verlief, wie Halcyon es uns vorhergesagt hatte. Unsere Such-und-Zerstör-Route zielte darauf ab, so viele feindliche Schiffe wie möglich zu beseitigen. Um ein Minenfeld zu vermeiden, würden wir über Nav 1 statt über Nav 3 zurückfliegen.

Ablauf:
1. Vier Krants begleiten eine Lumbari 14.793 km vor Nav 1.
2. 14.770 km vor Nav 2 beschützen zwei Jalthi-Wings, mit je zwei Schiffen, eine Dorkir.
3. Vier Krants, zwei Jalthis und zwei Grathas erscheinen 24.747 km vor Nav 3 auf unseren Bildschirmen.
4. Zwei weitere Grathas und zwei Jalthis schalten sich in die Nahkämpfe ein, als wir Nav 3 erreichen.
5. Bei der Rückkehr zu Nav 1 erscheinen drei Grathas und eine Ralari.

Abschlußbericht:
Als Iceman und ich uns nach unserer Rückkehr über die Mission unterhalten, sind wir erstaunt, am Leben geblieben zu sein. 23 Schiffe waren unseren Waffen zum Opfer gefallen.



Wingman: Iceman, Schiff: Rapier

Ich hatte während der gesamten Mission eine defensive Haltung beibehalten, um zu vermeiden, daß mein eigenes Schiff Schaden erlitt. Wenn Iceman oder ich trotzdem getroffen worden waren, flogen wir in Formation und entfernten uns, bis wir unsere Schäden repariert hatten. Wenn ich einen Feind getroffen hatte, befahl ich Iceman, mit mir zusammen zu arbeiten, und wir blieben beim Opfer, bis es vollkommen zerstört war. Glücklicherweise flogen wir auf Rapiers, die 450 KPS fliegen können.

Valgard-System — Mission 6.2

Durch die Zerstörung der Treibstoffdepots und der Basis waren jetzt überall im Weltraum Kilrathis verstreut, die nicht wußten wohin. Der Colonel war überzeugt, sie würden einen Angriff auf die *Claw* starten.

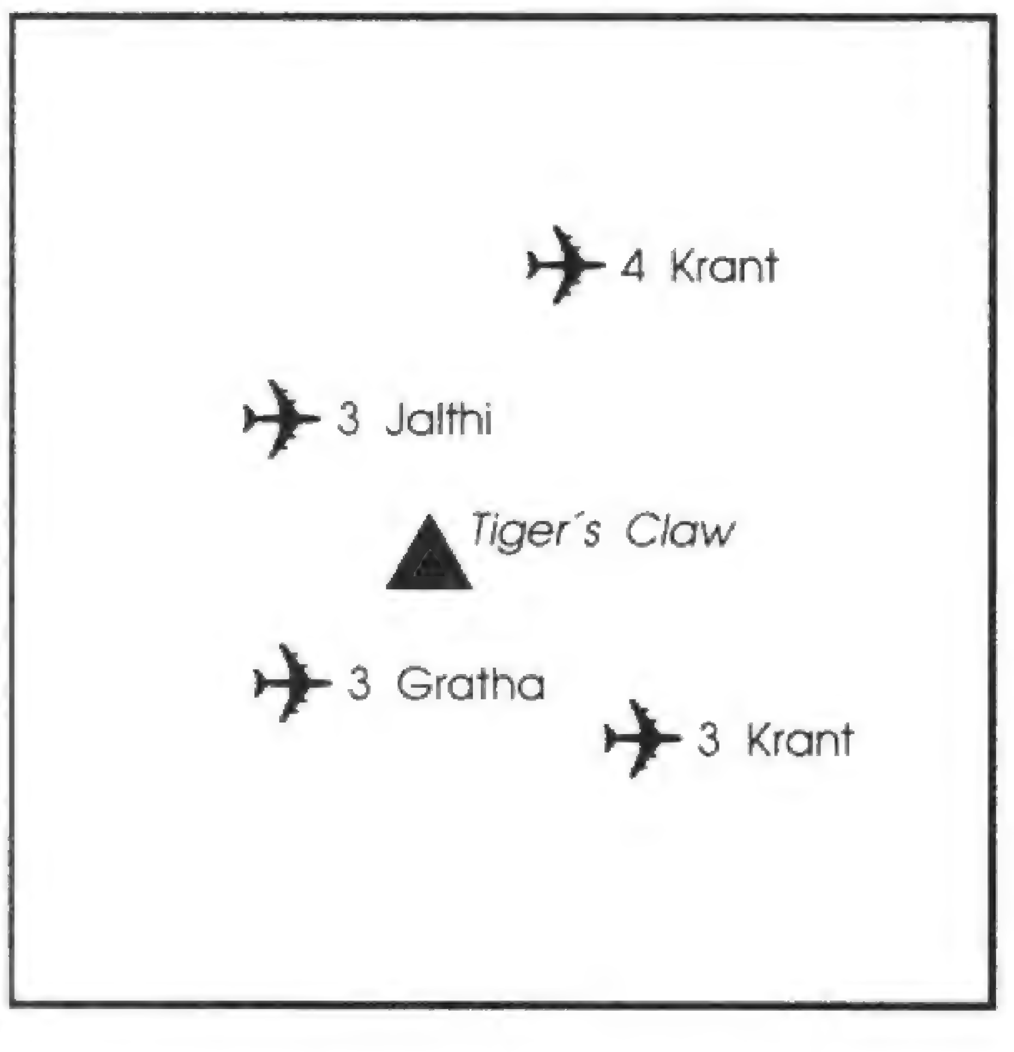
Mission:
Schutz des Trägerschiffes vor feindlichen Angriffen. Rückflug zur *Tiger's Claw* und Sprung aus dem System, sobald die Wings der Kilrathis vernichtet waren.

Ablauf:
1. Zwei Wings mit je zwei Krants greifen uns von rechts oben an, gleich nach dem Start.
2. Drei Jalthis greifen von hinten und unten an.
3. Drei Grathas und drei Krants greifen an.

Abschlußbericht:
Nur in der Hälfte der Fälle hatten unsere Provokationen Erfolg, die das Ziel hatten, die feindlichen Flugzeuge vom Trägerschiff wegzulocken. Wir griffen immer die Jäger an, die nicht auf unsere Beleidigungen reagiert hatten und fortfuhren, die *Tiger's Claw* anzugreifen.

Während feindliche Raketen und Geschosse immer eine Gefahr sind, trägt der Nahkampf in der Nähe des Trägerschiffes das Risiko einer Kollision in sich. Nach ein paar Fehlschüssen beschränkten wir uns auf den Einsatz unserer Turbos. Wir benützten sie nur noch, um uns vom Träger zu entfernen, zu wenden und dann erneut anzugreifen. Diese Strategie war sehr effektiv, aber wenn eine Jalthi die Schilder beschießt, muß man die Chance nützen und sie vernichten.

Statt ununterbrochen die Turbos laufen zu lassen, beobachteten wir sehr aufmerksam den Bildschirm, um sicherzugehen, daß unsere Manöver auch sicher seien. Das Trägerschiff hält eine Menge aus, und deshalb verfolgten wir nur die Jalthis, wenn sie erschienen, da sie den meisten Schaden anrichten konnten.



Wingman: Iceman, Schiff: Rapier

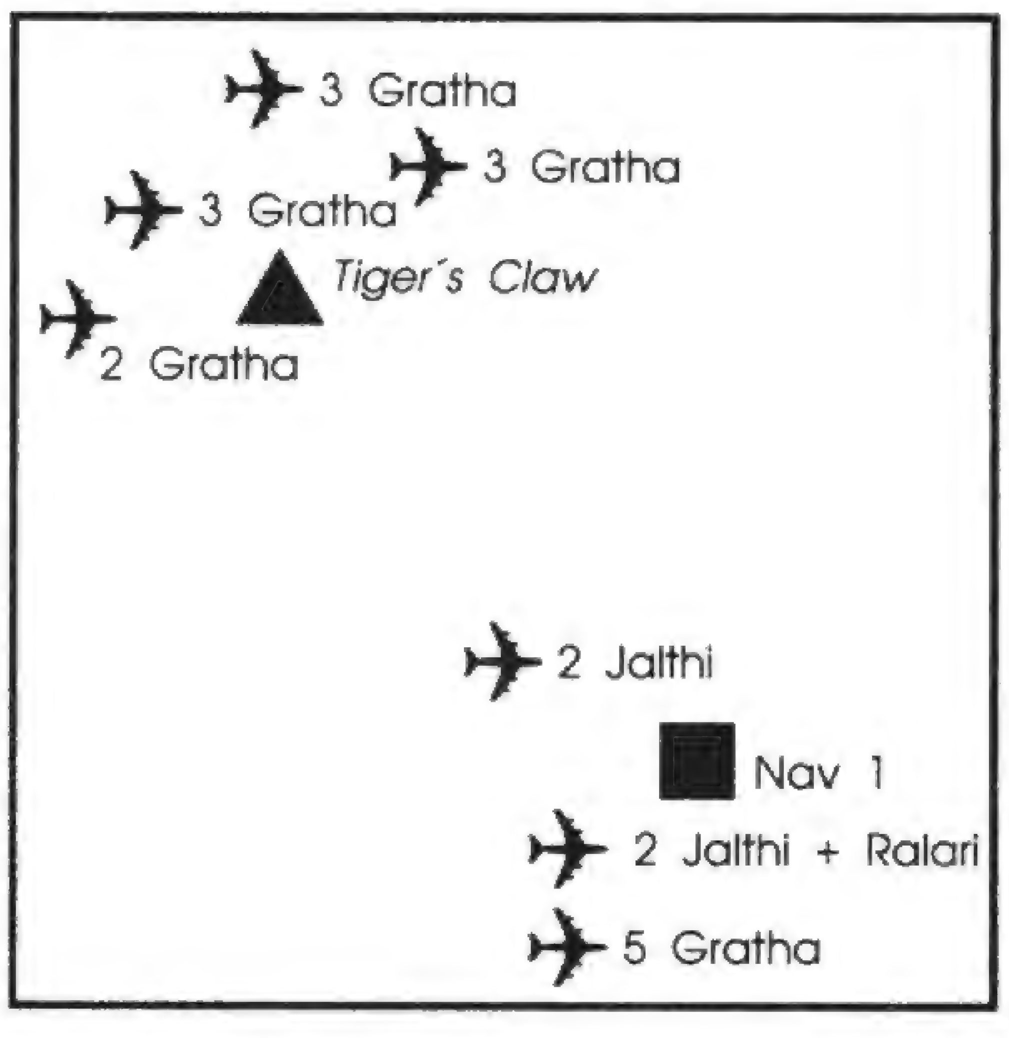
Vigrid-System **Mission 7.1**

Wir hatten die Sivar ausfindig gemacht, und die Kilrathis wußten das. Ihre einzige Chance, die geheime Waffe auch weiterhin geheim zu halten, war, einen massiven Angriff gegen die *Tiger's Claw* durchzuführen.

Mission:
Während andere Wings das Trägerschiff gegen Angriffe abschirmten, flog Omicron-Wing zu Nav 1, um dort ein unbekanntes Objekt zu überprüfen, und sollte dann zur *Tiger's Claw* zurückfliegen und bei der Verteidigung helfen.

Ablauf:
1. 14.864 km vor Nav 1 greifen wir zwei Jalthis an.
2. Bei Nav 1 treffen wir auf zwei weitere Jalthis, die eine Ralari eskortieren.
3. Fünf Grathas nähern sich, um ebenfalls die Ralari zu beschützen.
4. Vier Gratha-Wings, im ganzen 11 Schiffe, greifen das Trägerschiff an. Als wir ankommen, sind es nur zwei Wings, die anderen gesellen sich während des Nahkampfes zu uns.

Abschlußbericht:
Wenn wir uns bei NAV 1 nicht so aggressiv den Jalthis gegenüber verhalten hätten, wären wir in Schwierigkeiten gewesen, als fünf Krants in den Kampf eingriffen. Glücklicherweise hatten wir die Jalthis mit FGs getroffen und auch nicht an unseren Raketen gespart. Als wir ihren ersten Angriff mit unseren Geschützen abgewehrt hatten, begannen wir, um die Jalthis herum zu kreisen. Das gab uns die Möglichkeit, ihre Heckschilder zu beschießen. Mit der Rapier würde Knight den Raketen ausweichen können, dachte ich mir und feuerte zuerst eine Pilum ab und danach die Spiculum IR. Die Raketen schwächten die feindlichen Schiffe dermaßen, daß ein paar weitere Schüsse mit FGs genügten, um sie auszulöschen.



Wingman: Knight, Schiff: Rapier

Nach der Jalthi begannen wir zu gleiten. Wir flogen unter Turbos und wendeten hart, um in eine gute Angriffsposition zu kommen. Beim Trägerschiff probierten wir vor allem unsere Provokationstaktik.

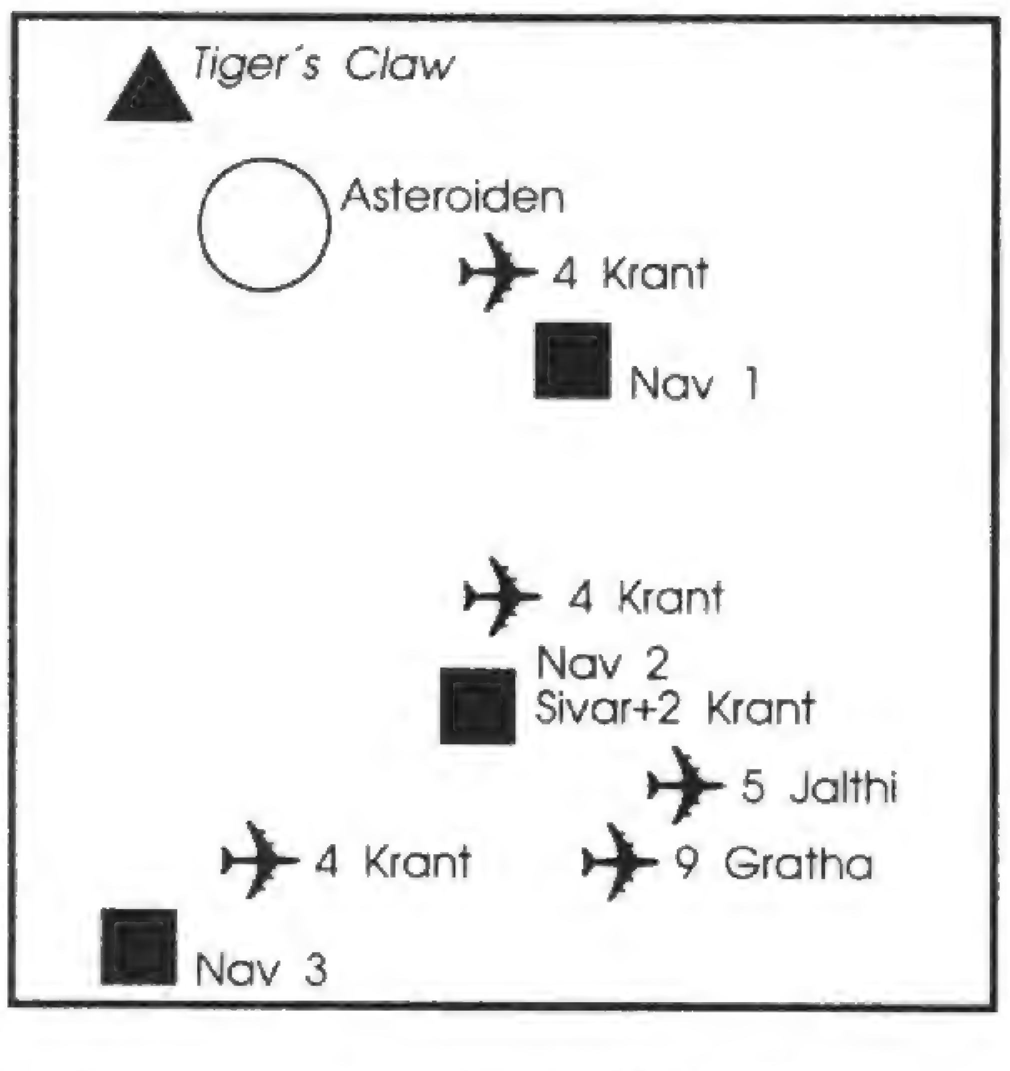
Vigrid-System — Mission 7.2

Dies war die Mission, auf die wir hingearbeitet hatten. Wir kannten die Position der Sivar und bereiteten uns auf ihre Zerstörung vor. Der Colonel entschied, daß die Wings von zwei verschiedenen Punkten angreifen sollten, da er hoffte, so die Kilrathis zu verwirren. Omega-Wing gehörte mit zur ersten Gruppe, die startete. Das Trägerschiff machte sich auf den Weg zu Nav 3, von wo aus weitere Jäger starten sollten.

Mission:
Alle Schiffe der Kilrathis bei Nav 1 vernichten, dann Weiterflug zur Sivar bei Nav 2. Treffen mit der *Tiger's Claw* bei Nav 3.

Ablauf:
1. 40.000 km vor Nav 1 treffen wir auf Asteroiden.
2. Zwei Krants bewachen eine Dorkir 12.000 km vor Nav 1. Etwas später greifen zwei weitere Krants in den Kampf ein.
3. 19.679 km vor Nav 2 werden wir von vier Krants angegriffen. Während des Kampfes treffen wir auf die Sivar mit zwei Krants als Begleitschutz.
4. Während der Schlacht um die Sivar bei Nav 2 greifen fünf Jalthis und neun Grathas an.
5. Auf dem Rückflug zum Trägerschiff greifen vier Krants in der Nähe von Nav 3 an.

Abschlußbericht:
Es ist unmöglich, viele Fehler zu machen und trotzdem soviele feindliche Schiffe im Nahkampf zu vernichten. Wir hatten keinen einzigen Fehler gemacht.



Wingman: Knight, Schiff: Rapier

Jedes Gleitmanöver gegen die Jalthis half uns, den Schüssen der feindlichen Schiffe auszuweichen, aber selber großen Schaden mit den FGs zuzufügen. Aus größerer Entfernung beschossen wir die Krants mit Lasern, näherten uns dann unter großer Geschwindigkeit, schossen mit den NCs und rasten dann mit Hilfe der Turbos davon.

Als wir erst einmal die Schutz-Wings ausgeschaltet hatten, lag die Sivar als leichtes Opfer vor uns. Ich schoß alle meine Raketen ab und fuhr dann fort, immer wieder von hinten anzugreifen.

Nach den Geheimmissionen

Ich hatte die Kämpfe, den Tod, das Fliegen und den Weltraum satt. Ich wollte endlich wieder einmal Gras unter meinen Füßen und Wind in meinem Gesicht spüren. Ich wollte wieder einmal über etwas anderes als Flugzeuge, Waffen, Strategien und Taktiken sprechen. Menschen, die niemals einen Krieg im All miterlebt haben, können sich nicht vorstellen, welche Emotionen und Gefühle er hervorruft. Ich wünschte, ich würde sie auch nicht kennen.

Ich hatte niemals an unseren Zielen gezweifelt. Ich war glücklich, daß wir die Waffe der Kilrathis zerstört hatten, die einer Viertelmillion Menschen das Leben gekostet hatte. Die Konföderation hatte keine Möglichkeit gehabt, anders zu reagieren. Ich glaube, es war das Gespräch mit Paladin, in dem er mir seine These über Völkermord darlegte. Das brachte mich zum Nachdenken.

Wie kann man wirklich einen Krieg gewinnen, wenn er die Vernichtung einer ganzen Rasse mit sich bringt? Diese Frage war im Ethikunterricht auf der Akademie nie aufgetaucht. Außerdem war dies eine Frage, die ich mir damals, als ich mich entschloß, Kampfpilot zu werden, niemals gestellt hatte.

Als ich jung war, waren Männer und Frauen, die im Krieg flogen, meine Idole. Es war aufregend, Dinge zu sehen, die die meisten Menschen nur auf Holo-Vids zu sehen bekamen. Kampfpiloten waren die Elite, die besten und strahlendsten Helden, die Mutigsten und Stärksten. Zumindest hatte ich mir das so vorgestellt.

Ich war erst seit 18 Monaten im All, aber ich kam mir vor wie ein Veteran nach 20 Jahren Dienst. Ich erkannte jetzt, daß der stählerne Ausdruck, den ich auf den Gesichtern der Piloten entdeckt hatte, als ich noch ganz neu war, die Auswirkung dieser langen Zeit, die man in Begleitung des Todes und des Elends verbrachte, war. Das war etwas, an das man sich niemals gewöhnte. Die Aufregung und der Reiz, den ich verspürt hatte, als ich meine ersten Schiffe abschoß, waren der Erkenntnis gewichen, daß ich jedesmal auch ein Leben auslöschte. Das Leben eines Feindes zwar, aber immerhin ein Leben. Ich fragte mich, ob die Kilrathis auch so dachten.

Jetzt, als ich an die Emotionen und Gefühle zurückdachte, merkte ich, daß ich von der Intensität der Missionen auf dem Gebiet der Kilrathis ausgepumpt war. Die Arbeit des Kampffliegers hatte meine Erwartungen nicht erfüllt, aber ich wußte, daß es eine Arbeit war, die getan werden mußte. Man sollte sich eigentlich keine Gedanken über die Vernichtung einer Rasse machen, die es ebenfalls darauf abgesehen hat, Dich zu vernichten.

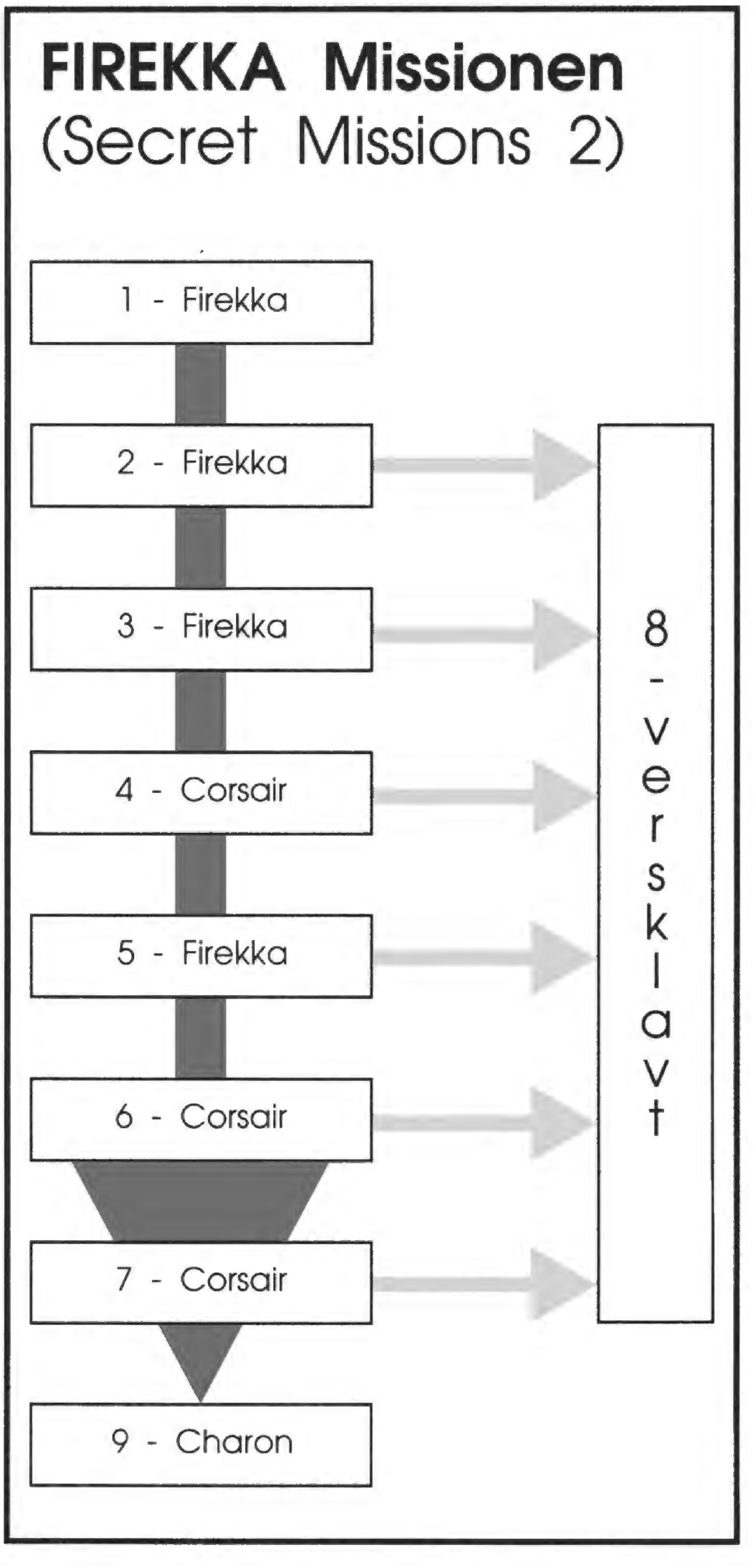
Wenn ich Maniac beobachtete, der mit seinen eigenen Dämonen und Feinden zu kämpfen hatte, fühlte ich, daß nicht viel fehlte, und ich würde so sein wie er.

Der Firekka-Feldzug

(The Firekka Missions / Secret Missions 2)

Die Firekkas – Überraschende Verbündete im All

Es war wirklich ein Glücksfall, der die Konföderation die Firekkas entdecken ließ. Nachforschungen hatten ergeben, daß es in diesem isolierten System keine Mineralvorkommen gab und es zu weit von den üblichen Handelsrouten lag; so stand dieses System auf der Forschungsliste nicht gerade an oberster Stelle.



Die Firekkas wären wahrscheinlich auch weiterhin unentdeckt geblieben, hätte der Krieg zwischen der Konföderation und den Kilrathis nicht stattgefunden. Einige Jahre zuvor hatten Landetruppen nach geeigneten Manöverübungsplätzen gesucht. Da auch neue Technologien erprobt und eingesetzt werden sollten, suchte man nach einem Platz, den die Kilrathis nicht so einfach kontrollieren konnten. Man suchte auch große Gebiete mit Wasser im schwerelosen Zustand. Das Firekka-System schien dafür geeignet.

Bevor die Manöver begannen, sandte man eine Erkundungspatrouille in das Gebiet. Das war der Zeitpunkt, an dem wir diese freundliche, intelligente und hochentwickelte Rasse entdeckten. Damit wurden zwar die Trainingspläne der Bodentruppen zerstört, aber statt dessen entwickelte sich eine gute Beziehung zwischen der Konföderation und den Firekkas.

Die Konföderation war von der Kultur der Firekkas beeindruckt. Deshalb begannen unsere Diplomaten mit Verhandlungen, um einen Anschluß an die Konföderation zu erreichen. Es hatte fast drei Jahre gedauert, aber jetzt waren wir an einem Punkt angelangt, an dem ein Zusammenschluß wahrscheinlich schien. Aus diesem Grund war die *Tiger's Claw* in den Antares-Sektor geflogen.

Nach den harten Kämpfen im Vega- und Goddard-System waren wir glücklich, eine Zeit lang als Ehrengarde des Diplomatischen Korps dienen zu können. Es sah ganz so aus, als würden wir alle endlich einmal ein wenig ausspannen können. Ein kleiner Begleitschutzauftrag, weit entfernt von der Kampfflotte der Kilrathis, war eine willkommene Mission.

Das Hauptthema auf dem Trägerschiff waren die Firekkas. Jederman war beeindruckt von der Schönheit des Planeten, der Feinsinnigkeit und Intelligenz seiner Bewohner, der Technologie in den Städten und der vielschichtigen Kultur. Für die von uns, die den Planeten noch nicht mit eigenen Augen gesehen hatten, waren die Erzählungen ein großer Anreiz.

Firekka-System — Mission 1.1

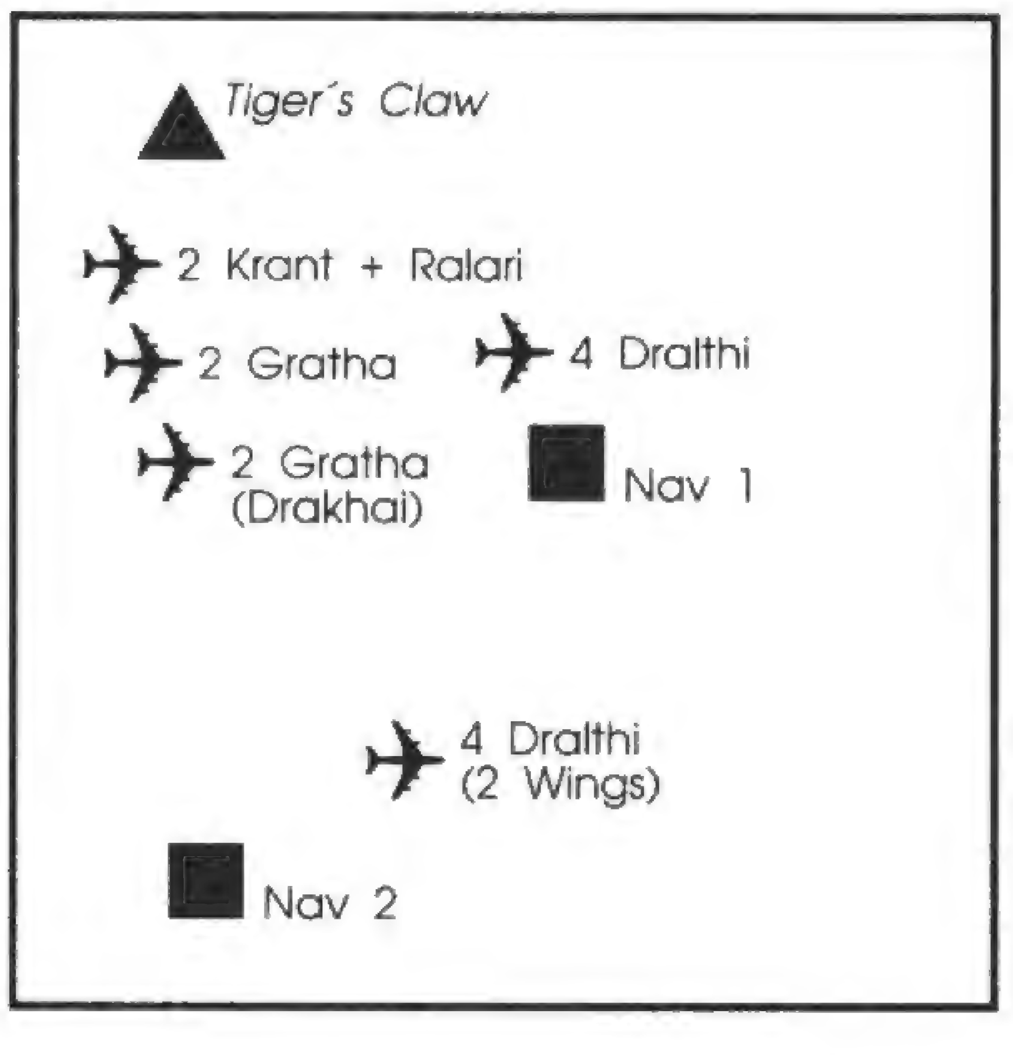
Seit der Unterschrift des Abkommens waren erst ein paar Tage verstrichen, als unser Geheimdienst einen Konvoi der Kilrathis meldete, der sich durch ein System ganz in unserer Nähe bewegte.

Da sich Halcyon Sorgen machte, daß dadurch die Geschehnisse beeinträchtigt werden könnten, stellte er Beobachtungspatrouillen auf, während wir begannen, die Diplomaten zu den Sprungpunkten auf dem Planeten zu begleiten.

Mission:
Die *TCS Perez de Cueller* über Nav 1 zu Nav 2 begleiten. Auf dem Rückweg Ausschau nach feindlichen Schiffen halten. Sollten welche gesichtet werden, sofort Report abgeben.

Ablauf:
1. Vier Dralthis greifen 9116 km vor Nav 1 an.
2. Zwei Wings, mit je zwei Dralthis, greifen 16.369 km vor Nav 2 an. Eine Wing befindet sich über, eine vor uns.
3. *TCS Perez de Cueller* springt bei Nav 2 in das Firekka-System.
4. Zwei Drakhai in Grathas greifen uns kurz vor dem Trägerschiff an. Sie waren die Vorhut von zwei Grathas und zwei Krants, die eine Ralari eskortierten.

Abschlußbericht:
Unsere Provokationen hatten wieder großen Erfolg, und wir griffen die schwachen Seiten der acht Dralthis an, die uns attackierten, bevor die Exeter bei Nav 2 sprang. Wir waren auf die Drakhais (Elitetruppen der Kilrathis) nicht vorbereitet gewesen.



Wingman: Iceman, Schiff: Hornet

Auf ihren Grathas flogen diese Typen fast so gut wie die besten Piloten der Kilrathis, die wir im Vega-System bekämpft hatten. Ihre Kampftaktiken entsprachen nicht unseren Erwartungen. Sie wendeten nicht einfach und machten sich dann aus dem Staub, nachdem sie einen Frontalangriff durchgeführt hatten, sondern schlugen öfters einen Haken, um hinter uns zu gelangen. Sie konnten jedoch nicht mit unserer Geschwindigkeit konkurrieren, und wir beschossen sie mit Lasern, gefolgt von Javelins. Wieder besiegten wir die anderen Piloten, dank unserer Gleitmanöver und schnellen Lasern.

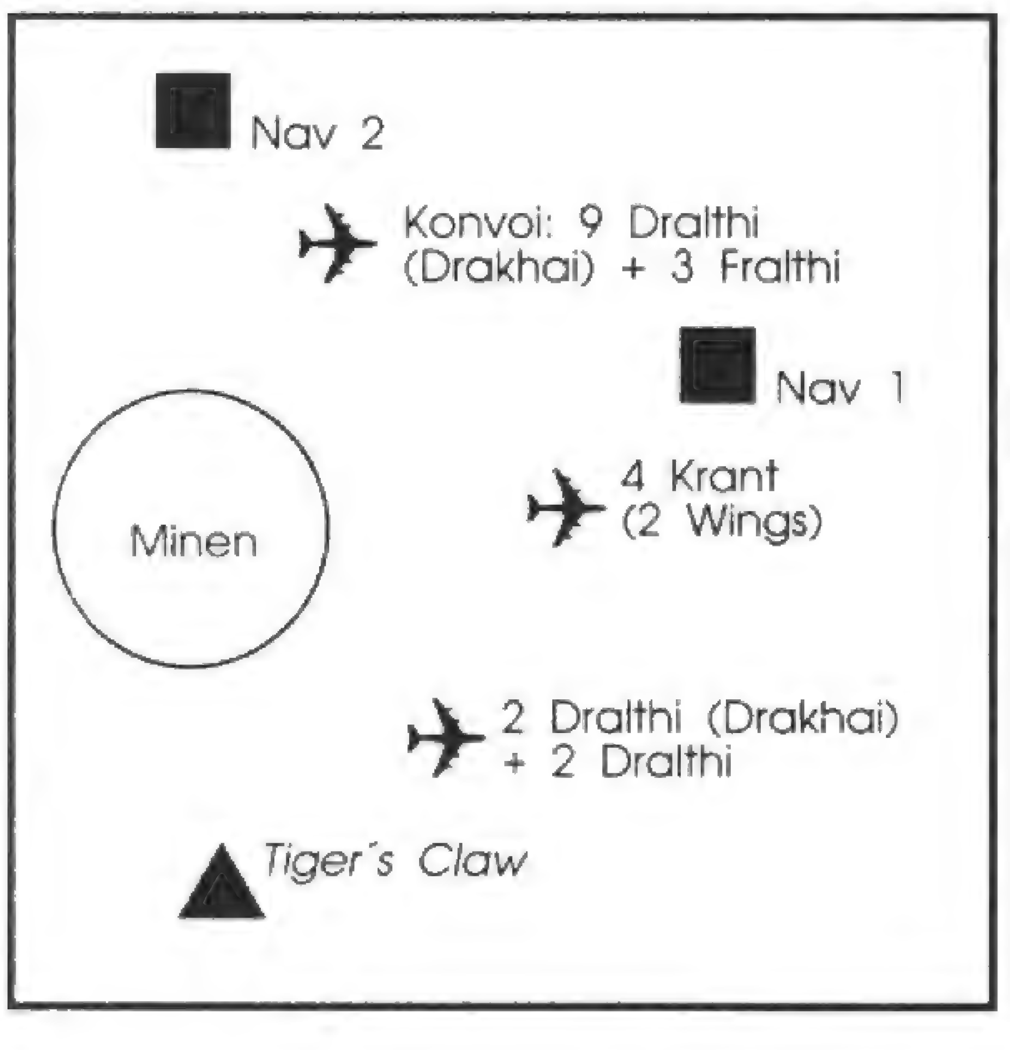
Firekka-System — Mission 1.2

Das Erscheinen der Imperialen Truppen durchkreuzte unsere Pläne und hatte uns verblüfft. Verdammt, wir waren im Firekka-System! Wir hatten nicht gedacht, daß die Kilrathis die *Tiger's Claw* hier finden würden, und wir konnten auch keinen Fehler finden, der unseren Aufenthaltsort verraten hätte. Und wir suchten noch immer den Konvoi.

Mission:
Fliegen einer 2-Punkte-Patrouille, um den Kilrathi-Konvoi zu finden. Einzelne Wings zerstören. Sollte der Konvoi gefunden werden, die großen Schiffe nur anvisieren, die automatischen Kameras auf sie einstellen und zum Trägerschiff zurückkehren.

Ablauf:
1. Zwei Drakhai in Dralthis und zwei weitere Dralthis greifen 42.406 km vor Nav 1 an. Zwei kreuzen während des Kampfes auf.
2. Zwei Krant-Wings greifen 14.986 km vor Nav 1 an.
3. 20.149 km vor Nav 2 sichten wir den Konvoi. Neun Drakhai und drei Fralthis werden anvisiert.
4. Minenfeld 33.800 km vor dem Trägerschiff.

Abschlußbericht:
Als uns die erste Drakhai-Wing bei Nav 2 angriff, wußten wir noch nicht, daß es sich um die Vorhut handelte, die dem Konvoi vorausflog. Wir folgten den feindlichen Jägern, bis wir die Fralthis erblickten. Wir konzentrierten uns dann darauf, auf jede einzelne die Kameras einzustellen.



Wingman: Iceman, Schiff: Hornet

Da es neun Schiffe waren, die den Konvoi bewachten, mußten wir ununterbrochen unsere Turbos einsetzen und hart nach links oder rechts gleiten, um ihrem Beschuß auszuweichen. Nachdem wir unsere Kameras auf alle Schiffe programmiert hatten, befahl ich Iceman, in meiner Wing zu fliegen, die Turbos zu starten und uns aus dem Staub zu machen.

Wir flogen mitten in ein Minenfeld, konnten aber allen ausweichen.

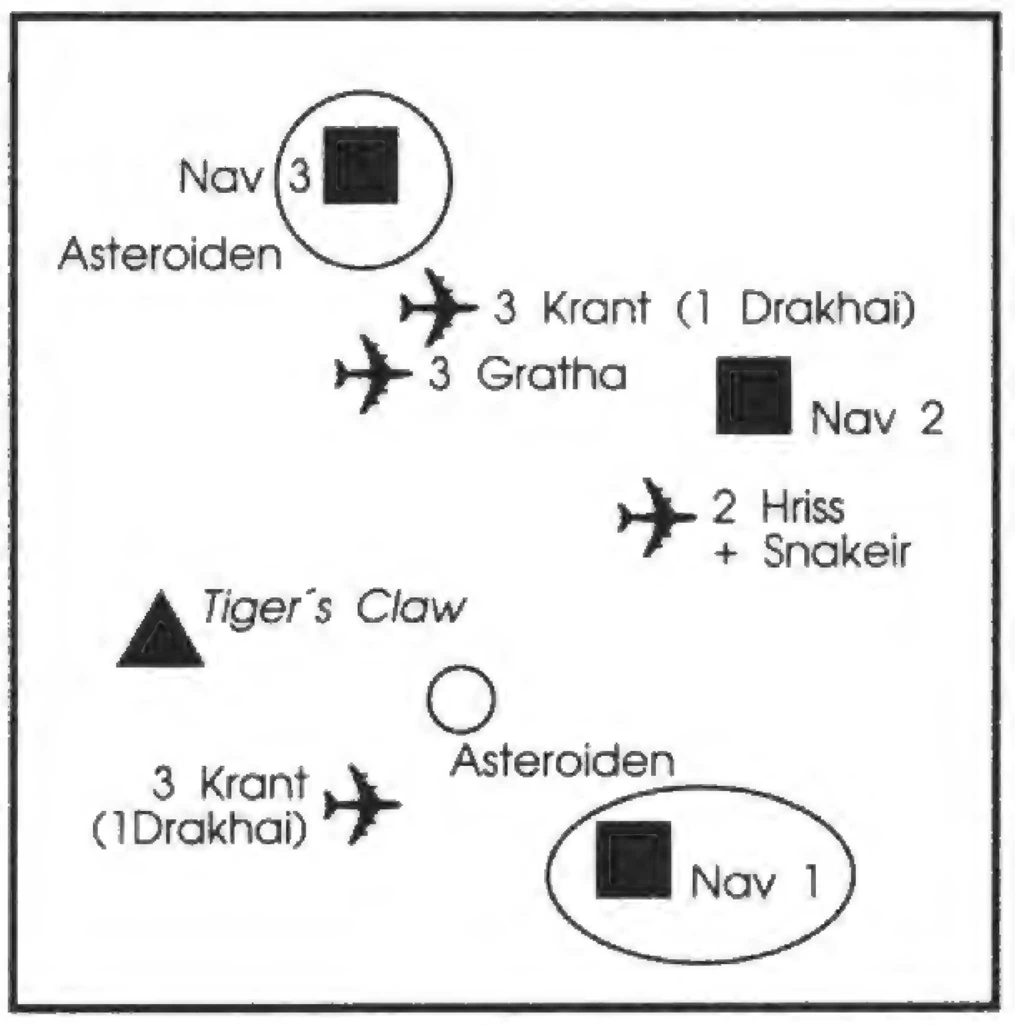
Firekka-System — Mission 2.1

Unglaublich, wir hatten herausgefunden, daß der Konvoi nicht unser einziges Problem war. Eine ganze Kampfflotte war auf dem Weg zu uns. Sie war zwar kleiner als die, die wir im Goddard-System bekämpft hatten, aber wir wußten noch immer nicht, warum sie in diesem System war.

Mission:
Knight und ich sollten eine 3-Punkte-Patrouille fliegen. Der Colonel hatte uns befohlen, die feindlichen Schiffe vernichtend zu schlagen.

Ablauf:
1. Drei Krants, eine geflogen von einem Drakhai, greifen uns 20.115 km vor Nav 1 an.
2. Asteroidenfeld bei Nav 1.
3. Drei Hhriss, Experimental-Jäger, und eine Snakeir, ein Großschiff, werden von uns 19.325 km vor Nav 2 entdeckt.
4. Drei Grathas greifen uns in einem Asteroidenfeld 15.089 km vor Nav 3 an. Drei Krants, eine geflogen von einem Drakhai, greifen in den Kampf ein.

Abschlußbericht:
Da es das erste Mal war, daß wir auf sie stießen, bereiteten uns die Hhriss die größten Schwierigkeiten während dieser Mission. Die Hhriss, wie auch die Jalthis, sind mit NCs bestückt. Ihnen standen auch Turbos zur Verfügung, eine Tatsache, die sie zu den schnellsten Jägern in der Flotte machte und zu uns ebenbürtigen Gegnern.



Wingman: Knight, Schiff: Rapier

Da sie keine LCs an Bord hatten, waren sie aus der Nähe erfolgreicher als aus der Entfernung. Wir flogen Rapiers und versuchten, immer relativ weit von ihnen entfernt zu fliegen, wobei uns die 70 KPS Geschwindigkeitsvorteil nutzten. Mit unserem Laser schwächten wir ihre starken 15cm-Bug- und 18cm-Heckschilder. War das erst einmal geschafft, konnten wir dank unserer Geschwindigkeit eine gute Position einnehmen, auf FGs schalten und ihnen mit Raketen den Rest geben.

Firekka-System — Mission 2.2

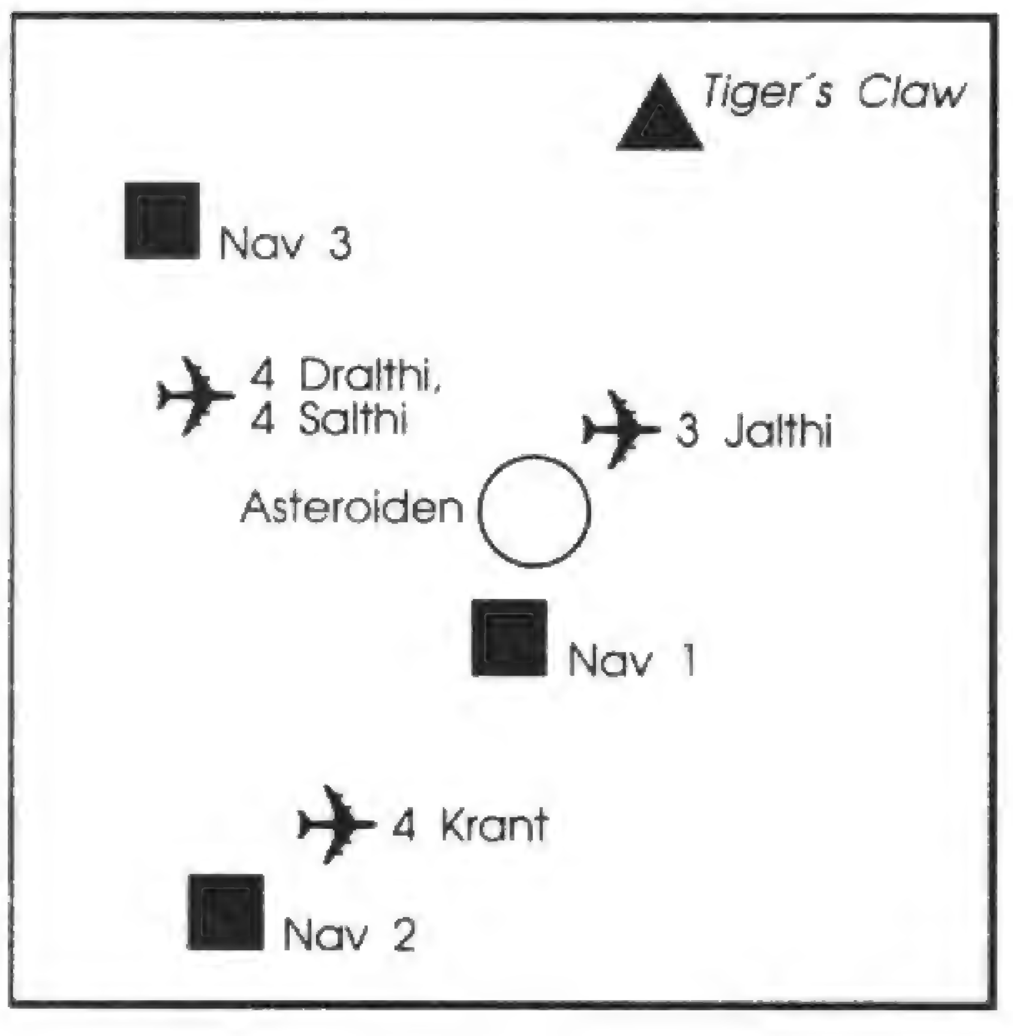
Wir wußten nicht, was los war. Das Oberkommando berichtete, daß alle Kilrathi-Flotten auf dem Weg ins Firekka-System waren. Verstärkung wurde uns zwar bereits geschickt, wir würden aber trotzdem sofort damit beginnen, unsere Diplomaten aus dem System zu bringen.

Mission:
Bei Nav 1 trafen wir die *TCS U Thant* und die *TCS Stygvie*, die wir zu ihren Absprungpunkten bei Nav 2 und Nav 3 begleiten sollten.

Ablauf:

1. Drei Jalthis greifen uns auf der Seite eines Asteroidenfeldes 12.284 km vor Nav 1 an.
2. Zwei Krants, eine oben, eine frontal, greifen die Exeter 11.000 km vor Nav 2 an.
3. *TCS U Thant* springt 6200 km vor Nav 2.
4. Vier Dralthis und vier Salthis greifen die *TCS Strygvie* 14.279 km vor Nav 3 an.
5. *TCS Strygvie* springt bei Nav 3.

Abschlußbericht:
Die größte Bedrohung für unsere Exeter waren die vier Krants, die uns kurz vor Nav 2 angriffen. Die erste Wing griff uns direkt von oben an, und wir benützten unsere Turbos, um nach rechts zu gleiten und sie mit den FGs schwer zu treffen. Wir setzten all unsere Geschwindigkeit ein, um uns in eine Heckposition zu bringen und mit NCs und Spiculums um uns zu schießen.



Wingman: Knight, Schiff: Rapier

Durch unsere Provokationen gelang es uns, die Kräfte, die die Exeter angriffen, zu halbieren. Wir attakkierten die beiden Jäger, die den Angriff auf die Exeter fortsetzten. In diesem Durcheinander vermieden wir es, die FF-Raketen einzusetzen. Mit BREAK AND ATTACK griffen wir an, schossen Darts DF ab und trafen damit die gegnerischen Schiffe mit voller Wucht in die Seite.

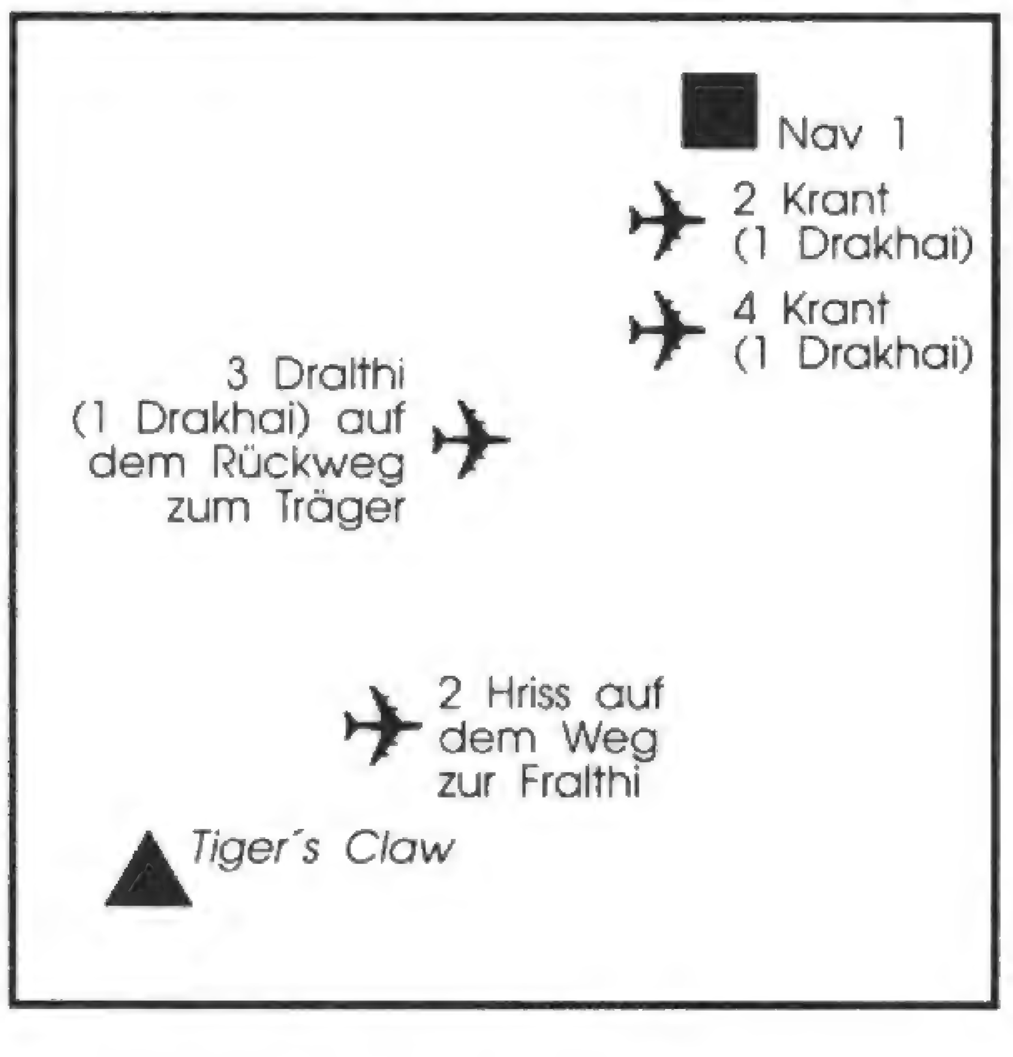
Firekka-System — Mission 3.1

Ich war mir nicht sicher, ob ich das Briefing von Halcyon richtig verstanden hatte. Das Oberkommando hatte eine Nachricht von Colonel Ralgha, einem Kilrathi Commander, erhalten, der um Asyl auf unserem Trägerschiff bat. Der Offizier wollte mit einer Fralthi und 20 Jägern zu uns überlaufen. Piloten von der *TCS Austin* hatten dieses Großkampfschiff bereits getroffen und eine Crew dortgelassen.

Mission:
Spirit und ich hatten den Auftrag, die feindliche Flotte bei Nav 1 zu treffen und zum Trägerschiff zurück zu geleiten.

Ablauf:
1. Zwei Hhriss greifen unsere Wing 107.109 km vor Nav 1 an.
2. Vier Krants, eine geflogen von einem Drakhai, greifen unsere Wing 8619 km vor Nav 1 an. Während des Kampfes erblicken wir die Fralthi.
3. Zwei Krants, eine von einem Drakhai geflogen, greifen die Fralthi bei Nav 1 an.
4. Treffen mit der Fralthi. Geschwindigkeit 90 KPS.
5. Drei Dralthis, eine geflogen von einem Drakhai, greifen die Fralthi 88.158 km vor dem Trägerschiff an.

Abschlußbericht:
Unsere Geschwindigkeit erlaubt uns, hinter die Hhriss zu gelangen und sie aus der Nähe mit FGs abzuschießen. Die Krants, die uns angreifen, als wir die Fralthi treffen, sind sehr viel schwieriger zu bekämpfen.



Wingman: Spirit, Schiff: Raptor

Es hatte sich immer als gute Idee erwiesen, bei einem Ziel zu bleiben, bis es zerstört war. Wenn man aber ein Großschiff bewachen soll, kann das auch schiefgehen. Wir zielten auf alle Schiffe, die sich dem großen Schiff näherten. Es dauerte zwar länger, auf diese Weise zu gewinnen, aber wir konnten sicher sein, die wertvolle Fralthi sicher ans Ziel zu bringen. Ich befahl Spirit ATTACK MY TARGET, um sicher zu gehen, daß sie nicht unbewußt gegen mich arbeitete. FGs und HS Raketen waren unsere wichtigsten Waffen.

Firekka-System Mission 3.2

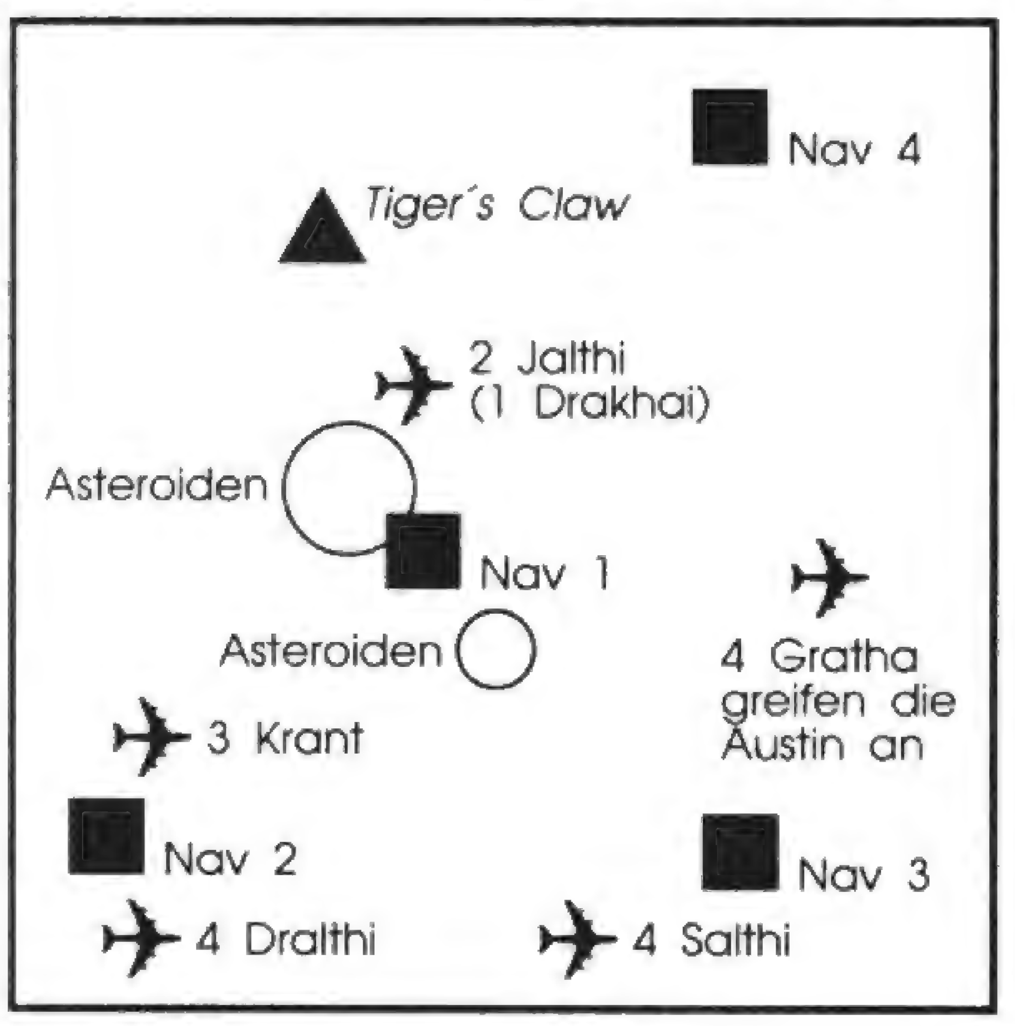
Zwei weitere Kriegsflotten befanden sich auf dem Weg ins Firekka-System. Nachdem wir eine Nachricht von Prinz Thrakhath von den Kilrathis erhalten hatten, verstanden wir die Situation wenigstens einigermaßen. Seine Mitteilung lief darauf hinaus, daß wir das heilige Gebiet des Lord Sivar, dem Kriegsgott der Kilrathis betreten hatten. Er gab uns Zeit, bis der Planet sich einmal gedreht hatte, um das Gebiet zu verlassen. Das Oberkommando befahl uns, uns in ein Sternensystem in der Nähe zurückzuziehen, um die Kilrathis glauben zu machen, daß wir ihr Gebiet verlassen hatten.

Mission:
Spirit und ich auf Raptors hatten den Auftrag, eine Drayman, die Teil der Evakuierungsflotte war, zu Nav 3 zu geleiten. Weitere Wings würden den Weg für das Trägerschiff in andere Systeme freihalten.

Ablauf:
1. Zwei Jalthis, eine davon mit einem Drakhai, greifen in einem Asteroidenfeld 19.819 km vor Nav 1 an.
2. Drei Krants greifen 19.701 km vor Nav 2 an.
3. Vier Dralthis greifen die Drayman bei Nav 2 an.
4. Zwei Wings mit Salthis greifen 5.670 km vor Nav 3 an.
5. Vier Grathas greifen die *TCS Austin* 67.713 km vor Nav 4 an.

Abschlußbericht:
Nachdem wir die erste Jalthi mit FGs ausgeschaltet hatten, zieht sich der Drakhai-Pilot zurück. Provokationen, FGs und Turbos retten uns und die Drayman vor den drei Krants, vier Salthis und den drei Dralthis, die uns angreifen. Die große Überraschung erwartet uns, als wir auf die *TCS Austin* treffen.

Wir starten die Turbos, sobald wir erkennen, daß sich das große Schiff unter Beschuß befindet. Wir beginnen, jedes einzelne Schiff zu provozieren. Wir setzen unsere NCs ein, um ihre Schilder zu treffen und benützen dann Javelins oder Spiculums, um ihre Panzerungen zu durchlöchern.



Wingman: Spirit, Schiff: Raptor

Corsair-System — Mission 4.1

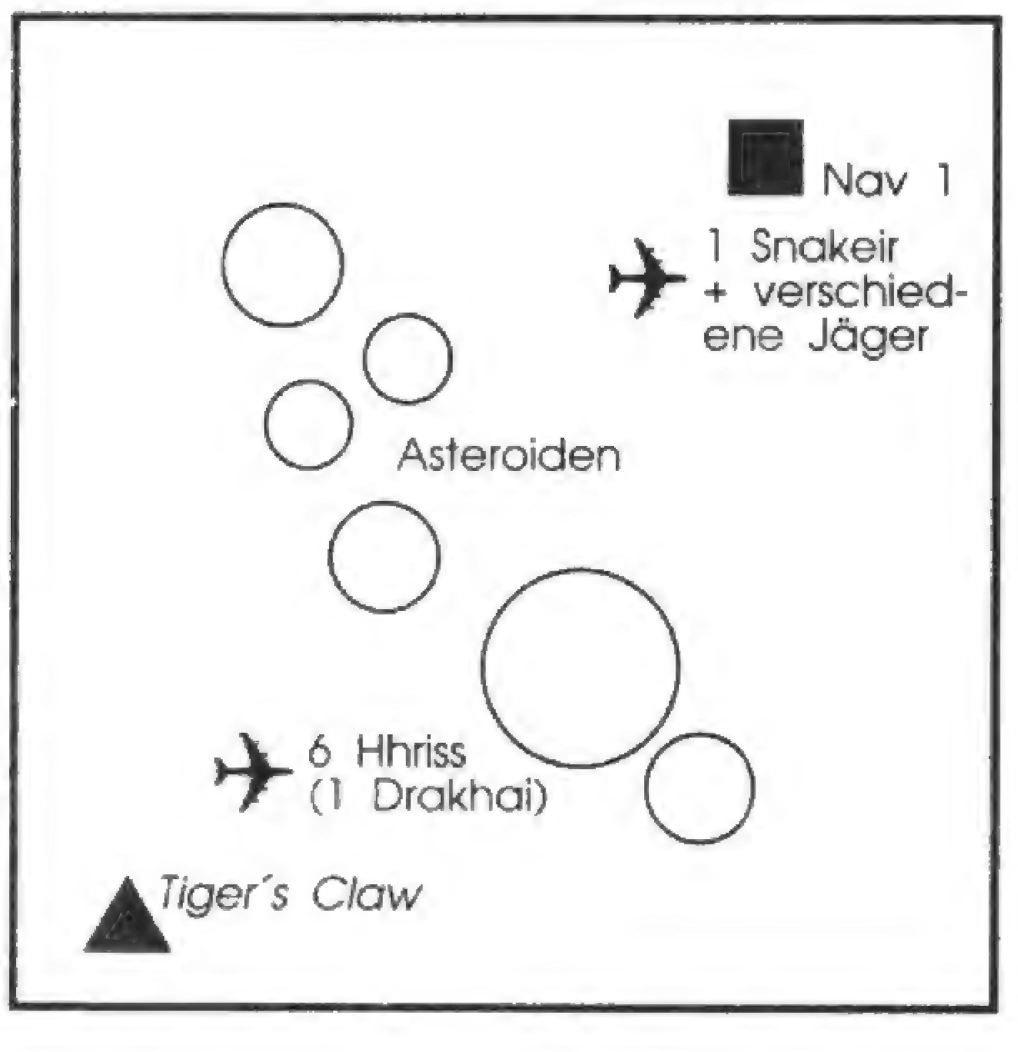
Diese Mission nahm eigenartige Formen an. Wir sollten auf den Dralthis fliegen, die wir erobert hatten, als Colonel Ralgha zu uns übergelaufen war. Die Schiffe waren mit unseren Waffen und Computersystemen bestückt worden, aber unsere Techniker hatten keine Zeit gehabt, die Schleudersitze einzubauen.

Mission:

Ich sollte mit Jazz, einem Piloten der *TCS Austin*, einen einzigen Nav-Punkt anfliegen. Wir sollten uns hinter die feindliche Front einschleichen und Informationen sammeln. Wir sollten die feindlichen Schiffe auf keinen Fall angreifen, es sei denn, wir würden zuerst beschossen.

Ablauf:

1. Sechs Hhriss, eine mit einem Drakhai, 104.263 km vor Nav 1 gesichtet.
2. Eine Snakeir, mit einer Eskorte von mehreren Wings, orten wir 20.000 km vor Nav 1.



Wingman: Jazz, Schiff: Dralthi

Abschlußbericht:

Da unser Kommunikations-Computer so programmiert worden war, daß er eine Konversation unter Kilrathis simulierte, ordnete ich an, Funkstille zu wahren. Wir schossen nicht ein einziges Mal, sondern starteten nur die Turbos und wichen den Schiffen, die wir auf unserem Weg trafen, aus. Es war eine der einfachsten Missionen, die ich je geflogen war. Es war auch eine der unheimlichsten.

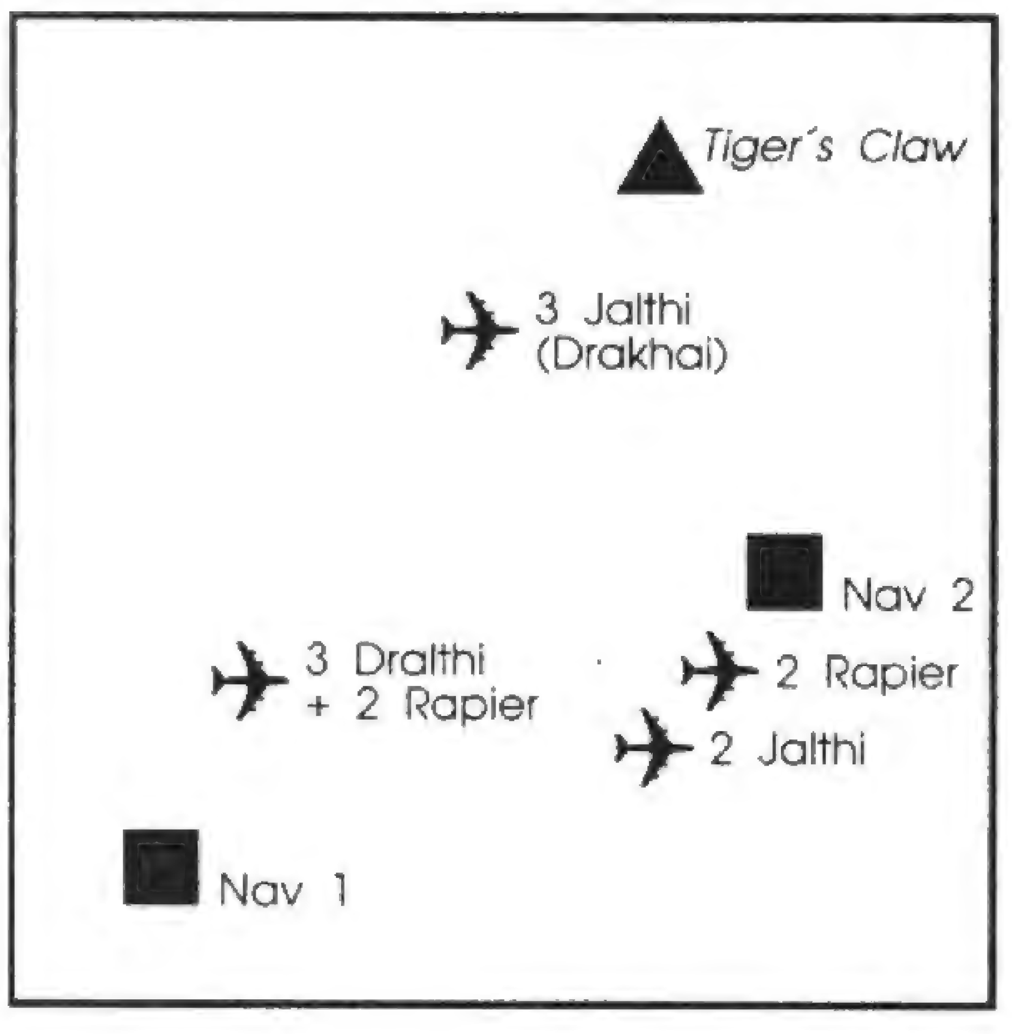
Corsair-System — Mission 4.2

Endlich verstand ich die ganze Situation. Wir waren mitten in eine militärisch-religiöse Feier geplatzt, die die Kilrathis jedes Jahr abhielten. Die Tatsache, daß diese Feier gerade im Firekka-System stattfand, war einfach unser Pech gewesen. Colonel Ralgha hatte einen Plan erarbeitet, mit dem wir die Zeremonie beenden sollten. Wir sollten einen Angriff auf die Kriegspriesterinnen auf dem Planeten ausüben.

Mission:
Auf Dralthis sollten Jazz und ich uns wieder hinter die feindliche Front einschmuggeln. Unsere Aufgabe bestand diesmal darin, die Kommunikation zwischen den Kilrathis im All und jenen auf dem Planeten Firekka abzufangen. Wieder sollten wir nicht schießen, es sei denn, wir würden angegriffen.

Ablauf:
1. Drei Drakhais auf Jalthis 90.000 km vor Nav 1 geortet.
2. Drei Dralthis und zwei Rapiers greifen 16.000 km vor Nav 1 an.
3. Zwei Jalthis greifen uns 8.000 km vor Nav 2 an.
4. Zwei Rapiers greifen uns 5.000 km vor Nav 2 an.

Abschlußbericht:
Unter Funkstille besiegen wir drei Drakhais. Sie hatten keine Ahnung, daß wir keine Kilrathis waren.



Wingman: Jazz, Schiff: Dralthi

Die Dralthis und Rapiers wußten irgendwoher, daß wir Eindringlinge waren und griffen uns an. Es war verblüffend. Hier saß ich jetzt in einer Dralthi und kämpfte gegen eine Rapier. Glücklicherweise hatte ich in diesem eroberten Dralthi unsere Waffen, von denen unsere Gegner nichts wußten. Die Rapiers hatten einen Geschwindigkeitsvorteil, aber sie kamen geradewegs auf uns zu, da sie der Meinung waren, uns ständen nur die Laser zur Verfügung. Unsere MDs überraschten sie und dämpften ihre Angriffslust. Wir wendeten und griffen sie von hinten mit Javelins und Darts an.

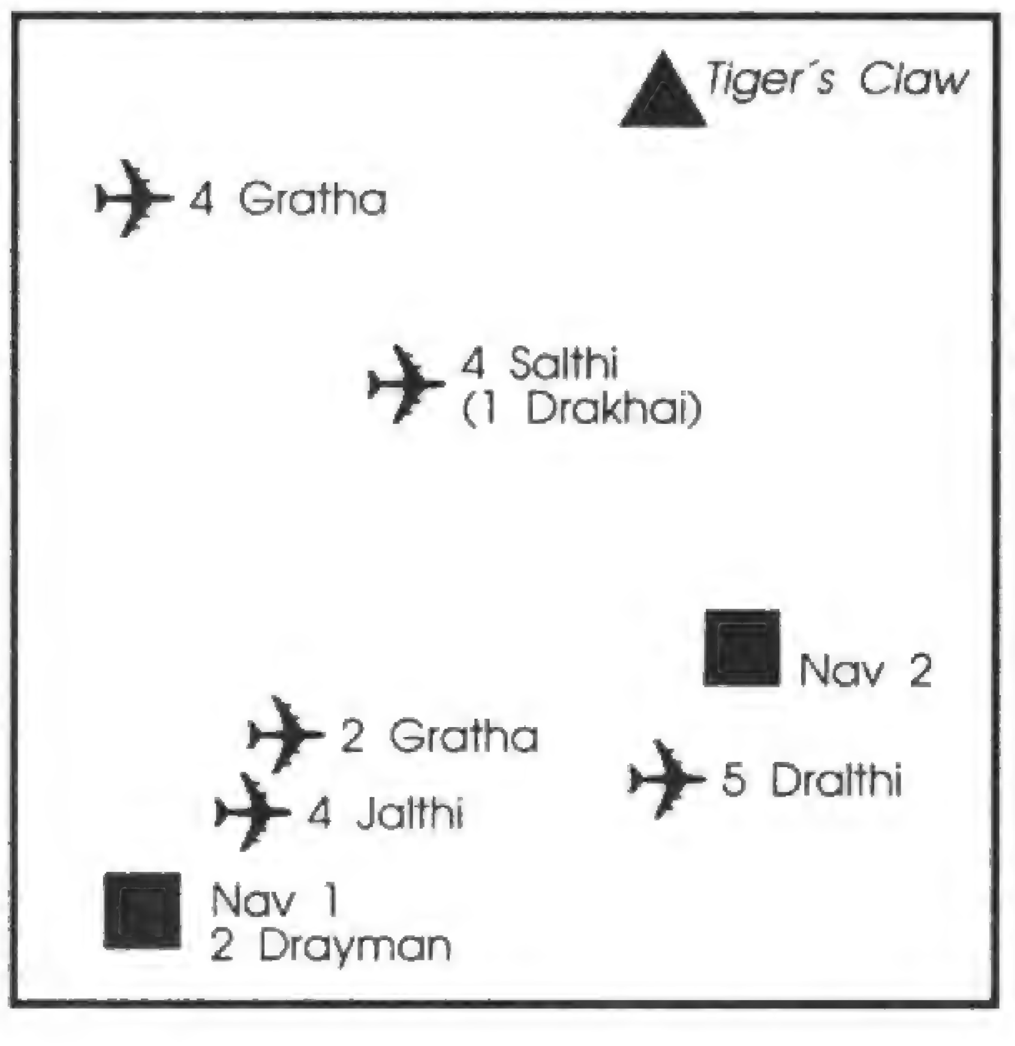
Nahe Firekka — Mission 5.1

Da die Bodenstreitkräfte die Kriegspriesterinnen auf dem Planeten angreifen wollten, bereiteten die Wings die Sprungpunkte für die Truppentransporte und die Drayman vor. Ich sollte mit einem weiteren Piloten der *TCS Austin*, Lt. Etienne Montclair, auch bekannt als Doomsday, fliegen.

Mission:
Colonel Halcyon hatte uns aufgetragen, zwei Draymans zu ihren Sprungpunkten bei Nav 1 und 2 zu begleiten. Wir sollten sie beschützen, bis sie in das Firekka-System geflogen waren.

Ablauf:
1. Vier Salthis, eine geflogen von einem Drakhai, greifen die Transporter 44.000 km vor Nav 1 an.
2. Zwei Grathas greifen uns 13.370 km vor Nav 1 an. Eine Drayman springt während des Kampfes.
3. Vier Jalthis greifen die Drayman 6.015 km vor Nav 1 an.
4. Fünf Dralthis, verteilt auf zwei Wings, greifen 15.000 km vor Nav 2 an.

Abschlußbericht:
Unsere hohe Geschwindigkeit war der einzige Vorteil, den wir in unseren Hornets hatten. Wir machten deshalb reichlich Gebrauch davon. Als die vier Salthis wenden, starten wir unsere Turbos und greifen sie von hinten an. Gleitmanöver retten uns vor den Grathas.



Wingman: Doomsday, Schiff: Hornet

Die vier Jalthis, die uns angreifen, nachdem die erste Drayman gesprungen ist, sind die schwierigsten. Wir versuchen, sie durch Provokationen von der Drayman wegzulocken, feuern Darts ab, um sie von ihrem ersten Angriff abzubringen, und folgen ihnen dann. Alle paar Sekunden starten wir die Turbos, um ihren Geschossen auszuweichen und sie dann zu verfolgen. Zwei von ihnen zerstören wir mit unseren Javelins, zwei weitere mit unseren Lasern.

Nahe Firekka **Mission 5.2**

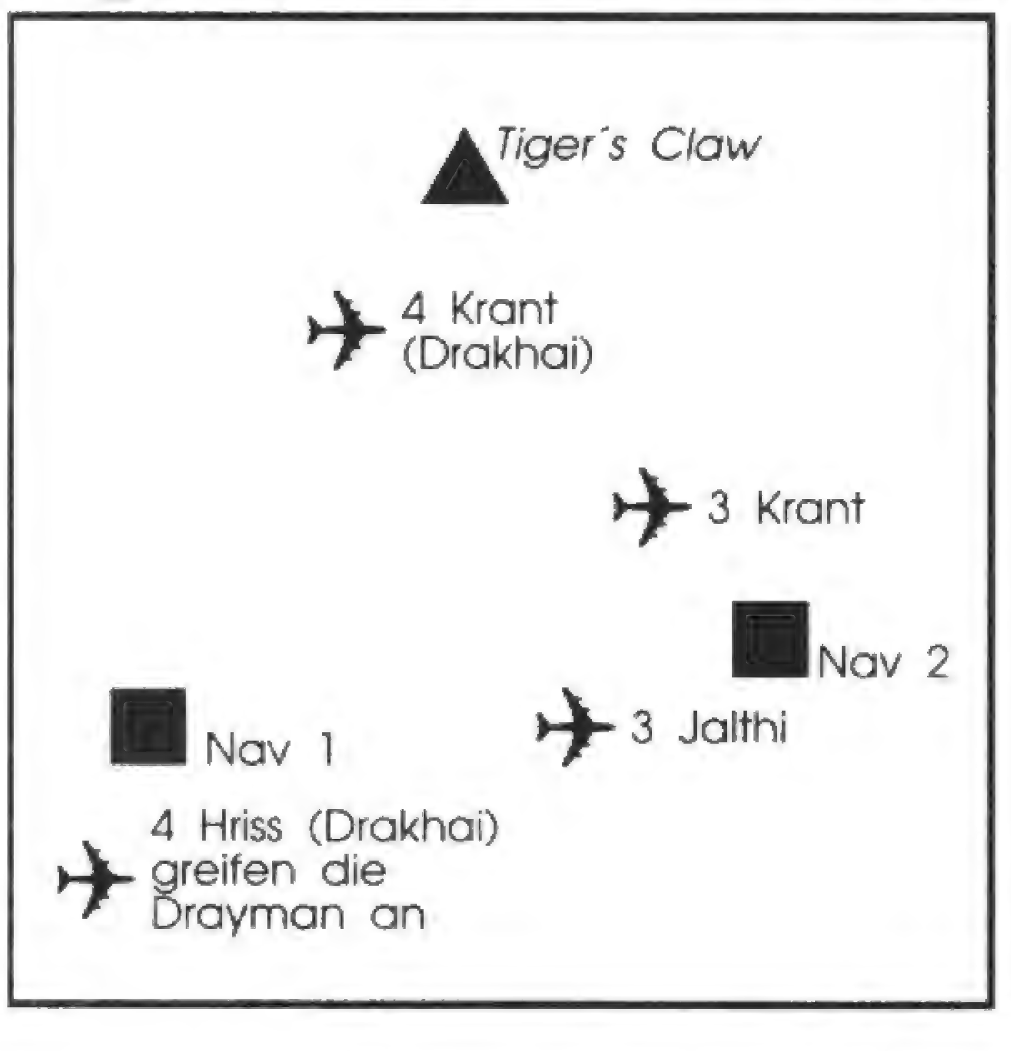
Wir hatten die Nachricht erhalten, daß eine unserer Draymans, die *TCS General Powell*, nie ihr Ziel erreicht hatte. Kurze Zeit später erreicht uns eine weitere Nachricht, die besagt, daß das Schiff von Kilrathis überrascht worden war, die Offiziere jedoch versuchten, das Schiff wieder in ihre Hand zu bekommen.

Mission:
Auf Dralthis sollten Doomsday und ich die Drayman unterstützen und sie zum Trägerschiff zurück begleiten.

Ablauf:
1. Vier Drakhais auf Krants erscheinen 72.916 km vor Nav 1. Sie greifen unsere Dralthi-Wing nicht an.
2. Vier Drakhais auf Hhriss beschießen die Drayman bei Nav 1. Während unseres Kampfes springt die Drayman zu Nav 2.
3. Wir entdecken drei Jalthis, die 19.810 km vor Nav 2 auf die Drayman zurasen.
4. Drei Krants greifen an, als wir die Drayman zum Trägerschiff zurückgeleiten.

Abschlußbericht:
Unter Funkstille schleichen wir uns zu den vier Krants. Sie erscheinen, kurz nachdem wir das Trägerschiff verlassen haben.

Wir sind froh, daß die Drayman während des Kampfes mit den Drakhais auf Hhriss springt. Ich bin nicht sicher, ob wir sie sonst vor den schweren feindlichen Jägern hätten beschützen können. Jetzt, da wir uns keine Sorgen mehr um den Transporter zu machen brauchten, kämpften wir defensiv und setzten ununterbrochen Gleitmanöver ein, um dem Beschuß auszuweichen. Unsere Manövrierfähigkeit benützten wir, um immer in gute Positionen zu gelangen und sie mit unseren Lasern anzugreifen.



Wingman: Doomsday, Schiff: Dralthi

Gegen die Jalthis setzten wir unsere Raketen und Stimmen ein. Nachdem wir sie provoziert hatten, gebrauchten wir unsere Geschwindigkeit, um sie von der Drayman wegzulocken. Ich befahl Doomsday ATTACK MY TARGET, um die erste Jalthi auszuschalten, wechselte später dann zu BREAK AND ATTACK.

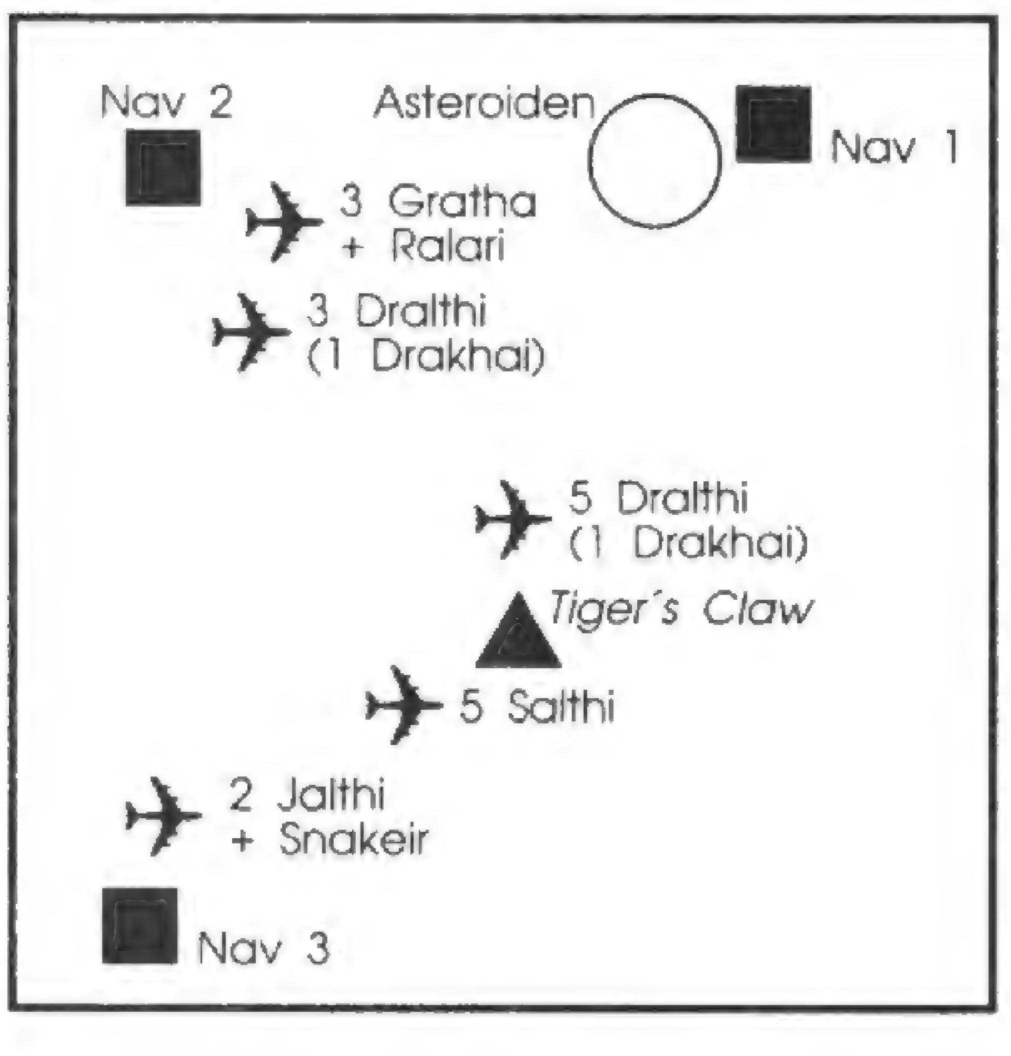
Corsair-System — Mission 6.1

Die Bodentruppen hatten eine erfolgreiche Landung auf dem Planeten Firekka ausgeführt und bereiteten sich auf einen Angriff auf die Kriegspriesterinnen vor. Einige Jäger kehrten bereits zum Trägerschiff zurück.

Mission:
Colonel Halcyon hatte Hunter und mir aufgetragen, das Gebiet um das Trägerschiff herum zu beobachten und den Weg für die zurückkehrenden Jäger freizuhalten. Später sollten wir drei Punkte patrouillieren.

Ablauf:
1. Fünf Dralthis, eine geflogen von einem Drakhai, und fünf Salthis greifen uns an, sobald wir abgeflogen sind.
2. 9000 km vor Nav 1 treffen wir auf ein Asteroidenfeld.
3. 16.000 km vor Nav 2 treffen wir auf drei Grathas und eine Ralari. Drei weitere Dralthis greifen in den Kampf ein.
4. Zwei Jalthis, die eine Snakeir begleiten, orten wir 17.203 km vor Nav 3.

Abschlußbericht:
Bei dieser Mission rettete uns das beeindruckende Waffenarsenal der Raptors. Die Gegend um das Trägerschiff befreiten wir nur mit unseren FGs. Für die leichten und mittelschweren Jäger waren nur ein paar Schüsse aus unseren NCs und MDs notwendig. Dank unserer starken Panzerung war es uns möglich, direkt in den Kampf hineinzufliegen.



Wingman: Hunter, Schiff: Raptor

Im Kampf gegen die Grathas verhielten wir uns vorsichtiger. Durch unsere Gleitmanöver wichen wir ihren Schüssen aus und beschossen sie dann mit den Neutronenwaffen, um ihre Schilder zu schwächen. Eine Porcupine holte einen der Jäger herunter, die beiden anderen erledigten wir mit Spiculums.

Die Ralari zerstörte ich nach einem Heckangriff mit FGs, wogegen ich meine HS gegen den Snakeir einsetzte. Danach beschossen wir sie gemeinsam mit unseren FGs.

Corsair-System — Mission 6.2

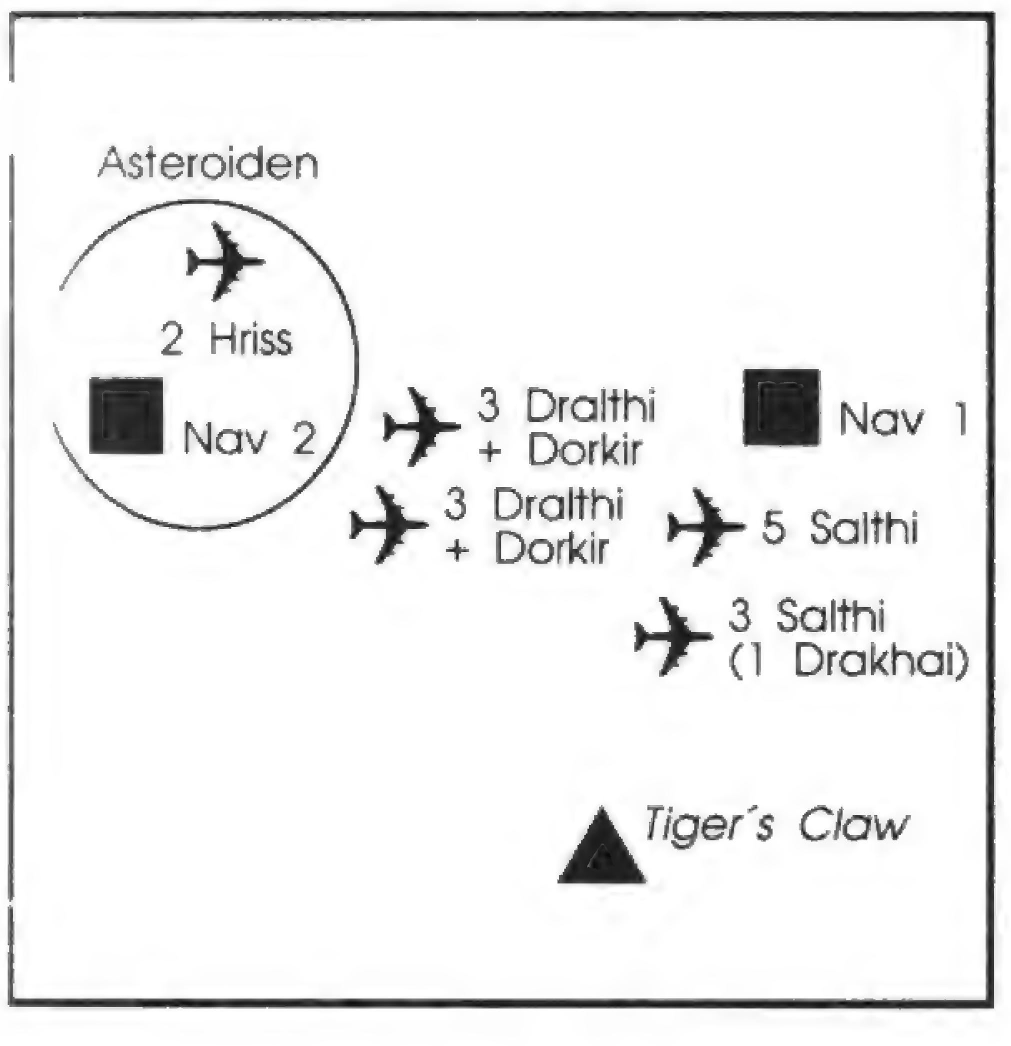
Die Bodentruppen befanden sich jetzt in Angriffsstellung, und wir sollten ihre Mission unterstützen, indem wir Kilrathi-Schiffe, die sich auf dem Weg ins Firekka-System befanden, abfingen.

Mission:
Hunter und ich sollten eine 2-Punkte-Such-und-Zerstör-Mission fliegen. Unser Ziel waren die Truppentransporte der Kilrathis.

Ablauf:

1. Drei Salthis, eine mit einem Drakhai, greifen 15.729 km vor Nav 1 an. Fünf Salthis greifen 3500 km vor dem Nav-Punkt an.
2. Wir entdecken zwei Dralthi-Wings, die zwei Dorkir 86.616 km vor Nav 2 eskortieren.
3. Ein Asteroidenfeld 16.755 km vor Nav 2.
4. Zwei Hhriss greifen 3000 km vor Nav 2 im Asteroidenfeld an.

Abschlußbericht:
Als wir auf die Dorkir und ihre Eskorte treffen, wissen wir, daß wir schnell handeln müssen, wenn wir sie zerstören wollen, bevor sie springen. Ich ziele auf die Gruppe zu meiner Rechten und befehle Hunter ATTACK MY TARGET. Ich wende nach links, um die zweite Gruppe anzugreifen.



Wingman: Hunter, Schiff: Raptor

Da die Raptors so gut gepanzert sind, können wir die Dralthis frontal angreifen, ohne ihrem ersten Angriff ausweichen zu müssen. Wir schaffen es auf diese Weise, ihnen mit unseren FGs Schaden zuzufügen. Wir verfolgen sie dann mit unseren Javelin HS-, Spiculum und Pilum-Raketen, um uns der Dorkir so schnell wie möglich widmen zu können. Wir greifen sie zusammen an, indem wir die Turbos starten und feuern dann von hinten mit unseren FGs auf sie.

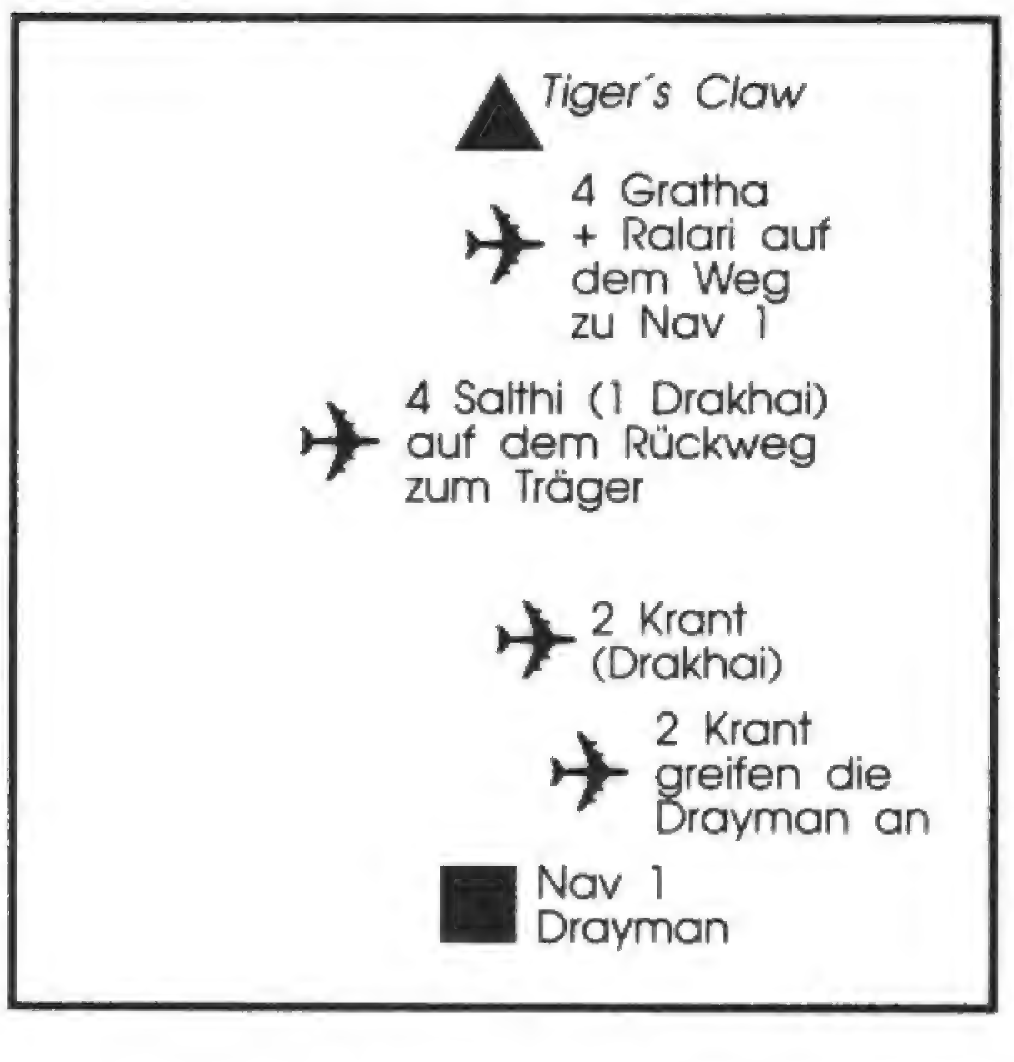
Corsair-System — Mission 7.1

Nach dem Sieg unserer Truppen auf Firekka versuchten die Kilrathis auf jede nur vorstellbare Art und Weise zu verhindern, daß die Truppentransporter der Konföderation den Planeten verlassen und in die Sicherheit des Trägerschiffs zurückkehren konnten. Da die Zeremonie unterbrochen worden war, waren wir sicher, daß der Prinz der Kilrathis eine Meuterei fürchtete, wenn er einen Generalangriff ausrief.

Mission:
Unsere Mission war dieses Mal sehr klar. Wir sollten uns auf Dralthis zu Nav 1 durcharbeiten, den Truppentransporter treffen und das Schiff zurück zur *Tiger's Claw* begleiten.

Ablauf:
1. Vier Grathas und eine Ralari befinden sich 60.507 km vor Nav 1.
2. Zwei Drakhais auf Krants greifen uns 19.984 km vor Nav 1 an.
3. Zwei Krants greifen unsere Drayman bei Nav 1 an.
4. Vier Salthis greifen unsere Drayman 60.181 km vor dem Trägerschiff an.

Abschlußbericht:
Der Schlüssel zu unserer Mission ist die Geschwindigkeit. Als uns die ersten Drakhais auf Krants angreifen, hatten wir einen leichten Geschwindigkeitsvorteil und stärkere Waffen: unsere MDs gegen ihre LCs. Wir versuchten, immer recht nahe an ihnen dranzubleiben. Glücklicherweise schafften wir es, sie zu erledigen, denn die Drayman war in großen Schwierigkeiten.



Wingman: Angel, Schiff Dralthi

Wir flogen ununterbrochen mit Turbos, um dem Transporter zu Hilfe zu eilen. Unsere Provokationen lockten eine der Krants weg, die anderen jedoch fuhren mit ihrem Angriff fort. Ich befahl Angel ATTACK MY TARGET, und wir verfolgten das feindliche Schiff, das fortwährend die Drayman angriff. Ich schoß aus größerer Distanz eine Dart DF ab, um die Formation der feindlichen Angreifer zu zerstören. Wir beschossen sie mit unseren MDs, bis sie sich abwandten, danach schickten wir Javelins hinterher.

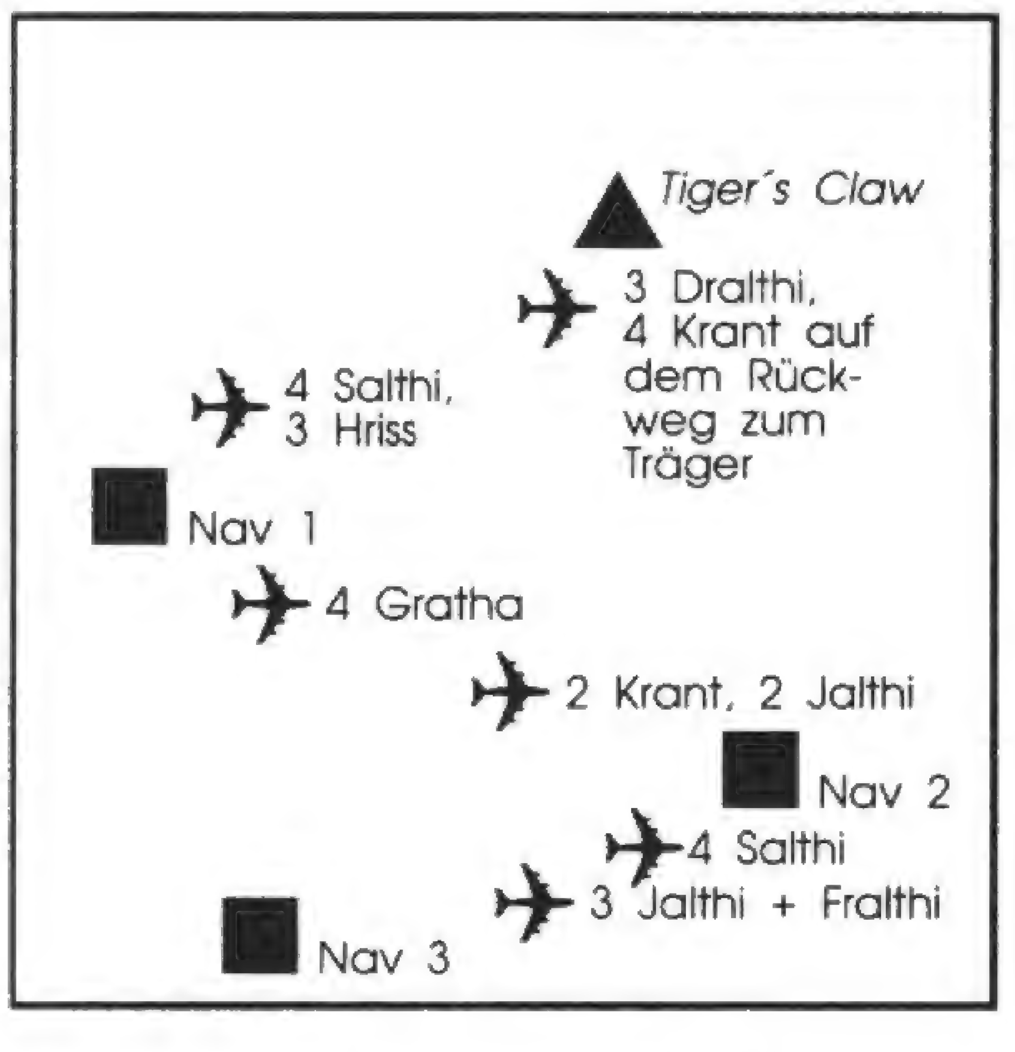
Corsair-System **Mission 7.2**

Die Kilrathis waren in ernsthaften Schwierigkeiten, aber wir wußten, daß sie versuchen würden, so viel Schaden wie möglich anzurichten, bevor sie sich zurückzogen, um sich an uns zu rächen. Das Leben von Millionen Firekkas stand auf dem Spiel.

Mission:
Unser Auftrag lautete, jedes feindliche Schiff, auf das wir treffen würden, zu zerstören.

Ablauf:
1. Vier Drakhais auf Salthis greifen uns 10.104 km vor Nav 2 an. Drei Hhriss greifen in den Kampf ein.
2. Zwei Gratha-Wings, mit je zwei Jägern, greifen uns 77.025 km vor Nav 2 an.
3. Zwei Krants und zwei Jalthis greifen uns 18.107 km vor Nav 2 an.
4. Vier Salthis treffen auf uns, 71.055 km vor Nav 3.
5. Drei Jalthis eskortieren eine Fralthi, 16.477 km vor Nav 3.
6. Drei Dralthis, gefolgt von vier Krants, greifen uns 8.366 km vor dem Trägerschiff an.

Abschlußbericht:
Es gab dieses Mal kein bestimmtes Ereignis, das den Kampf beeinflußte. Wenn man auf so viele feindliche Schiffe trifft, wendet man jede nur mögliche Taktik an.



Wingman: Angel, Schiff: Rapier

Es half uns, daß wir auf Rapiers flogen. Wir waren schneller als jedes Schiff, das wir zu bekämpfen hatten. Da wir wußten, daß wir auf eine große Anzahl feindlicher Piloten treffen würden, konzentrierten wir uns vor allem darauf, selber keinen Schaden zu erleiden. Wir wichen immer dem ersten Angriff aus, wendeten dann und folgten den feindlichen Schiffen, um sie von hinten anzugreifen. Wir führten Turbo-Gleitmanöver aus, benützten unsere Laser auf große Entfernung sowie FGs und Raketen aus der Nähe.

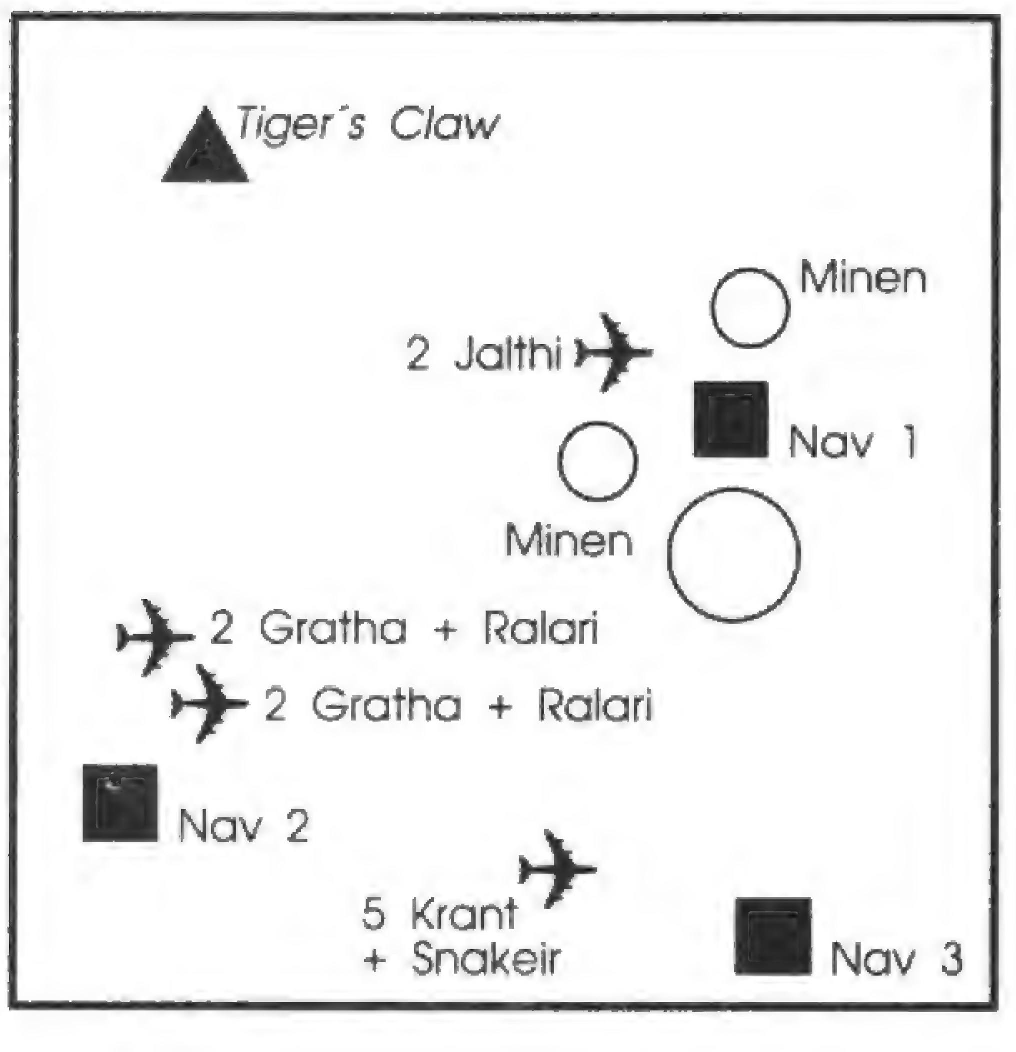
Randzone — Mission 8.1

Die Kilrathis waren uns auf den Fersen, als wir uns auf dem Rückweg in den Vega-Sektor befanden, aber eine Kampfflotte, die uns den Weg verstellte, machte uns weit größere Sorgen. Wir würden uns zuerst diesem Problem widmen.

Mission:
Colonel Halcyon befahl uns, vor dem Trägerschiff Patrouille zu fliegen und die Kampfflotte zu vernichten. Auch andere Wings würden ähnliche Missionen fliegen. Irgendwie war Maniac wieder eingesetzt worden und sollte in meiner Wing fliegen.

Ablauf:
1. Zwei Jalthis greifen 14.852 km vor Nav 1 an.
2. Wir entdecken zwei Wings mit je zwei Grathas und einer Ralari, als wir 13.900 km vor Nav 2 stehen.
3. Fünf Krants bewachen 13.525 km vor Nav 3 eine Snakeir.
4. 54.000 km vor dem Trägerschiff treffen wir auf ein Minenfeld.

Abschlußbericht:
Maniac spielte verrückt. Er rief ununterbrochen, er flöge Rammgeschwindigkeit, und so mußte ich mich verhalten, als sei er der Wingleader und ich müsse ihn beschützen. Als wir auf die ersten beiden Grathas stießen, folgten wir jeder einem anderen Ziel. Die zweite Ralari-Eskorte griff uns an, noch bevor wir den Angriff auf das erste Hauptschiff beendet hatten. Wir holten alle feindlichen Kampfflugzeuge mit unseren FGs herunter und bewahrten unsere Raketen für die beiden Zerstörer auf.



Wingman: Maniac, Schiff: Raptor

Als die nächsten Krants erschienen, folgte ich wieder einmal Maniac, als er einem einzelnen Schiff folgte. Ich gab ihm mit meinen NCs Feuerschutz. Mit BREAK AND ATTACK schossen wir auf die vier feindlichen Schiffe. Wir blieben bei einem Ziel, bis es vollkommen zerstört war, und warfen Porcupines ab gegen die Schiffe, die uns folgten.

Randzone **Mission 8.2**

Die Kilrathis unternahmen noch eine letzte Anstrengung, um die *Tiger's Claw* zu zerstören. Man brauchte kein Genie zu sein, um zu erraten, wie unser nächster Auftrag lauten würde.

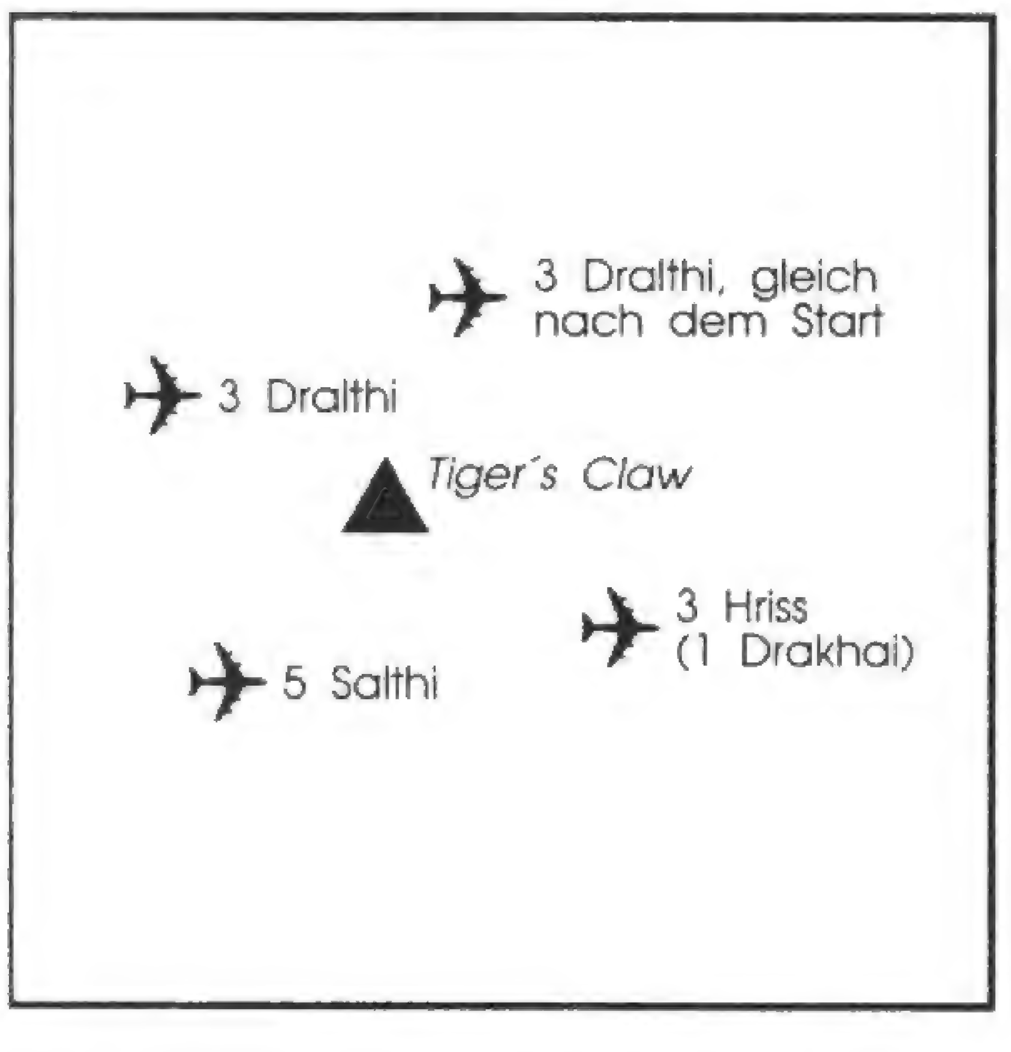
Mission:
Das Trägerschiff gegen alle feindlichen Schiffe verteidigen.

Ablauf:
1. Drei Dralthis greifen beim Absprungpunkt an, gefolgt von drei weiteren Dralthis, fünf Salthis und drei Hhriss, eine von einem Drakhai geflogen.

Abschlußbericht:
Maniac war mittlerweile ein Fall für sich. Nach unserer letzten gemeinsamen Mission erwartete ich keine Änderungen mehr. Sobald wir einen Feind auf unserem Bildschirm hätten, würde er rufen: "Rammgeschwindigkeit". Wenn ich ihm etwas befehlen würde, wäre seine Antwort: "Was?". Die Sache wurde dadurch nicht gerade einfacher.

Da das Überleben des Trägerschiffs für uns alle lebenswichtig war, entschied ich schon vor unserer Mission, daß ich alle Handlungen Maniacs einfach ignorieren würde. Dieses Mal war er auf sich allein gestellt.

Glücklicherweise waren die 11 Jäger, die uns zuerst angriffen, nur Dralthis und Salthis. In unseren Rapiers konnten wir ruhig auch ein paar Schläge einstecken, ohne ernsten Schaden an unseren Systemen zu erleiden. Das gab uns die Möglichkeit, sie schon bei ihrem ersten Angriff mit unseren FGs anzugreifen, unsere eigenen Schilder wieder aufzuladen und sie dann mit angeschalteten Turbos von hinten anzugreifen.



Wingman: Maniac, Schiff: Rapier

Die meisten Probleme hatten wir mit der Hhriss, die von dem Drakhai geflogen wurden. Es hätte mir geholfen, auf Maniacs Mithilfe rechnen zu können, aber er hörte mich nicht einmal. Schließlich gelang es mir, die Hhriss mit einem perfekten Gleitmanöver zu überlisten und sie mit FGs und einer Spiculum IR abzuschießen.

Der Triumph der Firekkas

Wir hatten unsere gefiederten Freunde vor den Kilrathis retten können, aber einen sehr hohen Preis dafür bezahlt. Wir alle hatten Freunde und Bekannte verloren.

Bossman starb, während er in der Wing von Angel flog. Spirits Verlobter war vom Feind gefangengenommen worden. Hunter hatte seinen Bruder verloren, während des Angriffes auf die Kriegspriesterinnen. Maniac war wieder im Krankenlager, und niemand glaubt, daß er jemals wieder fliegen würde. Angel hatte die *Tiger's Claw* verlassen, um auf der *TCS Austin* die Wings zu führen.

Ich wußte nicht, wo mein Platz war. Colonel Halcyon hatte mir mitgeteilt, meine Aufgabe würde es sein, das Kommando über die Wings zu übernehmen, wenn er seine Arbeit beim Taktischen Kommando aufnehmen würde. Er war noch nicht abgereist, aber ich hatte nichts mehr von ihm gehört, seit die Kämpfe beendet waren.

Einen der schwierigsten Momente während des Feldzuges erlebte ich in einem Gespräch mit Iceman. Ich bekam nie heraus, woher er die Information hatte, aber er meinte, auf dem Trägerschiff wären Verräter, und er meinte damit nicht die Kilrathis, die zu uns übergelaufen waren.

Allein die Möglichkeit erschien mir unglaublich. Wie konnte ein Terraner sich mit dem Feind alliieren, der eine Viertelmillion Leben in der Goddard-Kolonie auf dem Gewissen hatte? Die Geschichte kennt im Prinzip nur drei Gründe, aus denen man zum Verräter wird: Sex, Geld und Idealismus. Da meiner Meinung nach der erste und der letzte Grund ausschieden, konnte es sich nur um Geld handeln. Ich machte mir Sorgen um die Zukunft.

Wir erreichten das Vega-System und begannen mit unseren üblichen Patrouillen. Es würde sich zeigen, daß es alles andere als Routinepatrouillen sein würden und daß sie zudem drastische Veränderungen in meiner Karriere als Pilot hervorrufen sollten.

Die Rache der Kilrathis

(Vengeance of the Kilrathi / Wing Commander II)

Nachdem wir uns ein paar Wochen lang im Vega-System aufgehalten hatten, um den Technikern Zeit zu lassen, alle notwendigen Reparaturen durchzuführen, waren wir in den Enigma-Sektor gerufen worden, um K'tithrak Mang anzugreifen. Colonel Halcyon erklärte, daß ein Angriff auf den Hauptstützpunkt des Feindes vorgesehen war. »Erholt Euch in den nächsten zwei Tagen so gut es geht, Piloten, sobald wir unser Ziel erreicht haben, wird jedes Flugzeug an Bord eingesetzt werden«, sagte er.

In dieser Nacht, ich unterhielt mich noch mit Shotglass, der kam Doomsday in die Bar und griff sich den nächsten Stuhl. »Jetzt ist es soweit, Mann, ich spüre es in all meinen Knochen«, unkte er, »unser Glück kann ja nicht ewig andauern. Die Firekka-Geschichte haben wir gerade noch geschafft, und jetzt sind wir schon wieder mitten in einem Kampf mit den Katzen. Warum suchen wir eigentlich immer nach Ärger?«

»Das sind nun mal die Hundstage des Krieges«, antwortete ich, »wir können nicht damit rechnen, daß diese Katzen in irgendeiner Ofenecke liegen und schnurren, nur weil wir sie nicht sehen. Wir müssen sie aufhalten, bevor es zu spät ist. Aber wie dem auch sei, sobald wir im Enigma-System sind, kehrst du ja auf die *Austin* zurück.«

»Von Regen in die Traufe«, grummelte er, »die Piloten auf der *Austin* sind mindestens genauso verrückt wie die auf der *Claw*!«

Doomsday war in einer eigenartigen Verfassung, und jeder an Bord machte sich einen Spaß aus seiner Unkerei. Schließlich war während dieser vier Jahre nichts von dem eingetreten, was er prophezeit hatte. Oh Mann! Hätte ich damals nur gewußt, was ich heute weiß.

Meine letzte Patrouille von der Tiger's Claw

Der Colonel scherzte leider nicht, als er uns mitteilte, daß jeder Pilot bei diesem Angriff eingesetzt wurde. Unser Dienstplan war so überfüllt, daß viele der Piloten alleine fliegen würden. Wir waren wirklich erschrocken über den Stand der Dinge. »Es tut mir leid, Jungs«, sagte Halcyon, »aber wir müssen ein erschreckend großes Gebiet abdecken.« Ich war einer der Solo-Flieger, und mein Weg würde mich weit weg vom Trägerschiff führen.

Ich beeilte mich, zur Abflugrampe zu gelangen und in meine Rapier zu springen. Der Techniker, der meinen Abflug überwachen sollte, machte mir ein Zeichen, meinen Helm abzunehmen. »Verzeihung Lt. Colonel«, sagte er, »aber ich wollte Sie informieren, daß wir keine Zeit gehabt haben, alle unsere Reparaturen noch einmal zu überprüfen. Wir haben zwar die Flugsysteme und den Schleudersitzmechanismus überprüft, aber nicht den Radar und die Zielsysteme. Ich wollte Sie

nur warnen. Normalerweise lassen wir keine Flugzeuge starten, die wir nicht hundertprozentig überprüft haben.«

»Danke für diese Information, Lefty«, antwortete ich und setzte meinen Helm wieder auf, da die Abfluglampe aufleuchtete.

Die Zerstörung der Tiger's Claw

Meine Patrouille war die einsamste von allen. Ich würde 75.000 km entfernt von der nächsten Wing fliegen. Ich wußte, ich würde vorsichtig sein müssen, da keine Hilfe zu erwarten war.

Den ersten Nav-Punkt erreichte ich, ohne auf Asteroiden, Minen der Kilrathis oder feindliche Schiffe gestoßen zu sein. Es bereitete mir sogar fast Vergnügen, mit 250 KPS durch die Gegend zu fliegen, den Autopiloten navigieren zu lassen und nur den Bildschirm beobachten zu müssen. Ich kontrollierte gerade meine Waffensysteme, als ein großer roter Punkt auf meinem Bildschirm erschien. Ich war mir nicht sicher, ob ich wirklich Schiffe gesehen oder das rote Licht des Autopiloten damit verwechselt hatte. »Vielleicht war es nur ein Reflex auf dem Radar«, sagte ich zu mir selbst, »Lefty hat gesagt, daß sie den Radar nicht überprüft haben.« Ich stellte meinen rechten VDU auf »zielen« und war ab jetzt noch vorsichtiger. Ich überprüfte alle meine Kameras, falls der Radar nicht funktionieren sollte.

Ich begann gerade, mich ein wenig zu entspannen und zu glauben, daß die roten Punkte nur Einbildung gewesen waren, als sechs Kampfflieger vor mir auf der linken Seite erschienen. Sie waren zu weit entfernt für eine visuelle Identifizierung und der rechte VDU zeigte auch noch nichts. Ich saß einfach nur da, während sechs feindliche Schiffe an mir vorüberflogen.

Sie flogen in Zweier-Formation. Ich erinnere mich, daß ich dachte, daß die elektronischen Geräte in sehr schlechter Verfassung sein müssen, um mir so etwas anzutun. Ich wußte nicht, ob ich den Raketen, den Zielsystemen oder irgendeiner anderen computergesteuerten Anlage an Bord trauen konnte. »Wenn Du nicht sicher bist«, dachte ich mir, »dann gehe auf Nummer sicher.«

Entweder hatten die feindlichen Schiffe mich nicht gesehen oder sie ignorierten mich völlig, denn sie blieben einfach auf ihrem Kurs. Ich wendete, um ihnen zu folgen und hatte gerade Position hinter ihnen eingenommen, als sie verschwanden. Es hatte keinen Blitz gegeben und daher wußte ich, daß sie in kein anderes System gesprungen waren. Es hatte auch keine Explosion gegeben, keine Wrackteile, nichts.

Ich rieb mir die Augen und fragte mich, ob das noch Nachwirkungen meines Goddard Specials letzte Nacht gewesen waren. »Mach' dich doch nicht lächerlich«, dachte ich mir, »seit meinem letzten Drink waren mehr als 16 Stunden vergangen.«

Ich begann eine klassische Such-Route, flog immer weitere Kreise in der Erwartung, irgendwo die feindlichen Flieger zu finden. »Verdammt!«, fluchte ich. »Genau der richtige Zeitpunkt, um ohne einen Wingman zu fliegen.« Ich bekam keines der feindlichen Schiffe zu sehen, obwohl ich ein Gebiet von 8000 km Durchmesser abgeflogen hatte. Ich brauchte dazu eine geschlagene Stunde bei voller Geschwindigkeit.

Mein Flug zum letzten Nav-Punkt verlief ohne Zwischenfälle, und ich befand mich jetzt 110.000 km von der *Tiger's Claw* entfernt. Plötzlich hörte ich über meinen Kopfhörer den Notruf: Er kam von der *Claw*!

»Mayday, Mayday. *Tiger's Claw* unter Beschuß. Alle Schiffe der Konföderation sofort zurückkommen. Dringend!«

Ich gab dem Computer meine neuen Zielkoordinaten ein, wendete hart links und startete die Turbos. Ich hatte zwar nicht mehr genügend Treibstoff, um mit eingeschalteten Turbos bis zur *Tiger's Claw* zu kommen, aber ich hoffte, zumindest nahe genug, um andere Kilrathi-Schiffe, die in den Kampf eingreifen wollten, vorher abzufangen.

Das Trägerschiff befand sich in großen Schwierigkeiten, als der Funkmelder aufhörte, den gebräuchlichen Funkstil zu benützen. »Sie haben uns umringt. Da draußen sind vier ...nein, fünf... ich weiß nicht, wie viele Wings. Sie machen uns fertig, verdammt! Abflugrampen zerstört... Helft uns hier raus. Wir haben bald keine Energie mehr...«

Das war das letzte, was ich hörte. Ich hoffte verzweifelt, daß es sich nur um ein Problem des Kommunikationssystems handelte, aber als ich mich der letzten bekannten Position des Trägerschiffs näherte, sah ich, daß die einzigen Punkte auf dem Radar blau waren und andere Schiffe darstellten.

»Das gibt es doch nicht«, sagte ich zu mir, »das Radar funktioniert prächtig, warum hat es diese Flugzeuge der Kilrathis nicht aufgezeichnet?«

Ich hatte keine Zeit mehr, weiter nachzudenken, denn meine Kopfhörer waren erfüllt von den Stimmen der Piloten, die zurückgekehrt waren, um dem Trägerschiff beizustehen. Nur – es gab keine *Tiger's Claw* mehr.

Überall waren Wrackteile. Ein ID-Schild schwebte langsam rechts an mir vorbei. Es wurde auf einmal sehr still, und ich war ein Teil des traurigen Weltraumballets, das entstand, als wir uns rund um den Ort des Geschehens reihten.

Es war gespenstisch. Es war traurig. Es war unmöglich. Colonel Halcyon, Lefty, Shotglass und weitere 750 Personen waren tot. Wie war es möglich, daß unser Gegner ein solches Gemetzel hatte anrichten können, ohne vorher entdeckt zu werden?

In der Stille erschien Angels Flüstern wie ein Schrei. »Wir können hier nichts mehr tun, Leute«, sagte sie. »Laßt uns einen Konvoi bilden und zur *Austin* fliegen. Die Koordinaten habt Ihr bereits in Euren Computern. Haltet Funkstille!«

Der Flug zur *Austin* war der schlimmste Flug meines ganzen Lebens.

Des Verrats beschuldigt

Das Briefing dauerte lange und war grausam. Ich war der einzige Pilot gewesen, der auf feindliche Schiffe gestoßen war, und meiner Erzählung über die Schiffe, die aufgetaucht und verschwunden waren, wurde mit Mißtrauen begegnet. Etwa eine Stunde nach Beginn der Besprechung trat ein diensthabender Offizier in den Raum und flüsterte etwas in Colonel Fratworths Ohr.

»Wo ist Ihr Flugaufzeichner?«, fragte mich der Colonel. Sie wissen, daß es gegen die Regeln verstößt, an der Black Box herumzupfuschen.«

»Ich habe an nichts herumgepfuscht«, erwiderte ich angriffslustig. »Sobald wir an Deck waren, habe ich mich auf den Weg zum Briefing-Raum gemacht.«

Der Colonel beendete die Besprechung abrupt, aber nicht ohne zuvor noch einen allgemeinen Befehl auszusprechen. »Alle Piloten, außer denen der *Austin*, haben den Befehl, die nächsten 24 Stunden in ihren Räumen zu bleiben«, sagte er. »Es werden Nachforschungen angestellt werden. Jeder von Euch kann sich auf einen Besuch von Intel gefaßt machen. Arbeitet mit uns zusammen.«

Auf dem Weg zu unseren Räumen gesellte sich Spirit zu mir und versuchte es mit ein paar tröstlichen Worten. »Die Black Box zu verlieren ist wirklich ein ernstes Problem, Mann«, sagte sie, »aber ich bin sicher, daß alles wieder geregelt wird. Es war ein harter Tag für uns alle, und es wird nicht einfach sein, Schlaf zu finden. Wenn das hier erst vorbei ist, werden wir alle unsere Wut am Gegner auslassen.«

»Darauf kannst Du Dich verlassen«, sagte ich und öffnete die Tür zu der Kabine, die mir zugeteilt worden war. In dem Moment konnte ich meine Maske nicht mehr wahren, und ich brach in Tränen aus.

Intel besuchte mich nicht einfach, sondern sie bearbeiteten mich wie ein Stück Schmiedeeisen. Scheinbar hatte man die Black Box der *Claw* gefunden und auf ihr genügend Informationen gefunden, die besagten, daß die Feinde, die die *Claw* angegriffen hatten, aus dem Sektor gekommen waren, den ich patrouilliert hatte.

Ich erklärte ihnen Lefty's Bedenken betreffs der elektronischen Geräte auf der Rapier. Ich erzählte wieder und wieder die Geschichte der feindlichen Phantom-Schiffe, die ich während meiner Patrouille in der Nähe von Nav 2 gesehen hatte. Aus ihren Gesichtsausdrücken und Bemerkungen war klar zu erkennen, daß sie mich für den Verlust des Trägerschiffs verantwortlich machten.

»Wie können Sie von uns erwarten, daß wir Ihnen so eine fantastische Geschichte glauben?« sagte Major Pyle. »Noch nie hat ein Pilot der Konföderation auch nur eine ähnliche Sache berichtet. Wir haben Ihre Rapier überprüft: Ihr Radar war in bester Verfassung. Ihre Black Box ist verschwunden. Wir werden Sie anklagen.«

Nachdem man mir unmißverständlich klargemacht hatte, daß ich bis auf weiteres unter Hausarrest stand, überließ man mich meinen eigenen Gedanken. Niemand durfte mit mir sprechen, und auch den Computer durfte ich nur noch in beschränktem Ausmaß benützen. Das Urteil vom Kriegsgericht, das meine Schuld endgültig besiegelte, traf bereits am nächsten Tag ein. Unter normalen Umständen hätten diese bürokratischen Schritte mehrere Monate gedauert, aber Admiral Tolwyn hatte dafür gesorgt, daß es äußerst schnell ging.

Abkommandiert auf die Station *Caernarvon*

Ich will niemanden mit den Einzelheiten meines Prozesses langweilen. Solltet Ihr Euch aber wirklich dafür interessieren, lest es in dem Buch *Ein verräterischer Held* von Janet Williamson, veröffentlicht 2657, nach. Ein Buch, das 11 Monate lang auf der Bestsellerliste stand. Es genügt zu erwähnen, daß mein Schuldspruch auf Fahrlässigkeit reduziert wurde. Ich wurde zum Captain degradiert. Sofort im Anschluß an diese ganze Geschichte wurde ich zu Admiral Tolwyn beordert, der wegen des Kriegstribunals auf die *Austin* gekommen war.

Er machte mir unmißverständlich klar, daß er mich für den wahren Schuldigen hielt. »Für Leute wie Sie haben wir in der TCSN keinen Platz, Captain«, sagte er mir. »Ich habe bereits Ihre Entlassung vorbereitet. Wenn Sie mir dies hier unterschreiben, bringen wir eines der ekelerregendsten Kapitel der Space-Navy-Geschichte hinter uns.«

Ich würde diesem Typ bestimmt nicht den Gefallen tun, mich so einfach aus der Navy drängen zu lassen. Ich hatte immer alle Aufgaben, die man an mich gestellt hatte, mit all meiner Professionalität erfüllt. Ich hatte Freunde im Krieg verloren und auch noch eine Rechnung mit den Kilrathis offen. Das schlimmste an allem jedoch war, daß ich die Wahrheit gesagt hatte und Tolwyn hier einen Machtkampf austrug. Hätte ich jetzt aufgegeben, wäre mir der schlechte Ruf mein Leben lang geblieben. In der Navy hatte ich wenigstens eine Chance, das Bild, das alle von mir hatten, wieder ein wenig gerade zu rücken. Mir war es egal, wie lange ich dafür brauchen würde.

»Ich werde diesen Fetzen hier nicht unterschreiben, Admiral«, sagte ich. Tolwyns Hautfarbe verfärbte sich, und eine Ader auf seiner Stirn schwoll derart an, daß es aussah, als würde sie gleich platzen. »Ich kann Sie nicht zwingen, Captain, aber Sie dürfen sicher sein, daß Sie den Rest Ihrer Karriere an einem der abgelegensten Orte des gesamten Universums eingesetzt werden«, sagte er. »Ich werde Sie in das InSystem Security-Gebiet abkommandieren. Viel Vergnügen auf der *Caernarvon*-Station. Wenigstens werden Sie von dort aus der Konföderation nicht mehr in den Rücken fallen können. Verlassen Sie jetzt sofort meinen Raum. Ich hoffe, Sie nie wiederzusehen.« Der Admiral hatte alle meine Aufgaben gestrichen, so daß ich innerhalb weniger Stunden nach *Caernarvon* abreisen würde.

Ein Besuch im Krankenlager

Der Admiral hatte ein Briefing für genau die gleiche Zeit ausgerufen, während der ich abreisen sollte, so daß er sicher sein konnte, daß ich keine Gelegenheit mehr haben würde, mich von meinen alten Freunden von der *Tiger's Claw* verabschieden zu können. Ich erinnerte mich daran, daß Maniac kurz vor dem Kampf in die Krankenstation der *Austin* verlegt worden war. Anders als bei anderen Schiffen der Konföderation, stand auf der *Austin* auch eine psychiatrische Abteilung zur Verfügung.

Maniac hatte einen etwas abwesenden Gesichtsausdruck, als ich eintrat, aber er erkannte mich sofort. »He, Du bist es, Mann«, sagte er. »Ich wette, daß Du gekommen bist, um mich zu bitten, wieder in Deiner Wing zu fliegen, oder? Wir waren schon immer die Besten, alter Junge. Es gab keine räudige Katze, die es mit uns hätte aufnehmen können.«

»Weißt Du denn nicht mehr, was bei unserem letzten Flug geschehen ist? Du hast auf keinen meiner Befehle reagiert und wolltest die feindlichen Schiffe einfach rammen. Du bist hier im Krankenlager.«

»Wow, Mann«, gab er zurück, »Danke für das Kompliment, aber ich war nicht der alleinige Held während dieser Patrouille. Du hast auch ein oder zwei feindliche Schiffe erledigt. Warte ab, bis wir wieder zusammenfliegen.«

Mein Gott, dachte ich. Maniac hörte nur, was er hören wollte. Das war wirklich traurig.

»Maniac, bitte versuch', mir jetzt wirklich einmal genau zuzuhören, okay? Die Sachen stehen jetzt anders. Die *Tiger's Claw* ist letzte Woche zerstört worden. Die ganze Besatzung ist tot.« Ich fuhr fort, all das was vorgefallen war zu erklären. Einmal merkte ich, daß Maniac scheinbar begriff, wovon ich sprach. Seine Antwort war so klar und einfach, daß ich sprachlos war. Ich hatte nicht erwartet, daß er die Situation überhaupt begriff. »Erinnere Dich, was Du mir damals geraten hast. Bleib hier drin, das ist das beste, was Du tun kannst.«

Noch bevor ich irgendetwas erwidern konnte, kehrte jener abwesende Blick in seine Augen zurück, und er begann wieder, von seiner Fantasiewelt zu sprechen.

»Schon bald werde ich wieder ein Held sein. Ich habe gehört, daß Halcyon mich zum Commander eines Kampfgeschwaders machen will, aber ich habe ihm eine Nachricht zukommen lassen, in der ich sein Angebot ablehne. Von einem Cockpit aus kann ich mehr für den Krieg tun.«

Jetzt glitt er wirklich in eine andere Welt hinüber. »Heute morgen habe ich mit dem Admiral gesprochen. Er hat mich als seinen Nachfolger vorgeschlagen. Ich habe diese Watson-Krankheit nun fast überstanden. Wahrscheinlich werde ich schon in der nächsten Woche wieder fliegen. Ich bin bereit und in bester Verfas-

sung. Ich habe jeden Tag im Fitness-Center und viel Zeit im Simulator verbracht. Ich werde beim Taktischen Kommando ein gutes Wort für Dich einlegen. In Kriegsfragen wenden Sie sich immer an mich.«

Er nahm mich scheinbar nicht einmal mehr wahr. Er blickte durch mich hindurch auf die Wand hinter mir.

Ich stand auf und näherte mich der Tür. Als ich an der Schwelle stand, hörte Maniac auf zu reden. Ich drehte mich um, um zu sehen, was los sei. Maniac wandte mir den Kopf zu und zwinkerte. Dann drehte er sich wieder weg und redete weiter. Ich ging endgültig.

10 Jahre Langeweile

Die Station *Caernarvon* war ein Loch. Sie war eine der ältesten Raumstationen, und die Räumlichkeiten verheimlichten das auch nicht. Wenn ich heute zurückdenke, erscheint es mir unglaublich, daß ich 10 Jahre am langweiligsten und eintönigsten Platz des gesamten Universums verbracht habe. Ursprünglich war *Caernarvon* eine Forschungsstation der ICS gewesen, aber ein Jahr vor meiner Ankunft war die gesamte technische Abteilung in eine modernere Station verlegt worden. Als die TCSN sie übernahm, wurde sie als Überwachungsstation für den Enigma-Sektor eingerichtet. Wenn ich hier die 10 Jahre meines Aufenthaltes auf der Station beschreiben würde, wäre dies die langweiligste Lektüre seit Jahrhunderten. Es reicht völlig aus zu erwähnen, daß meine Hauptaufgabe darin bestand, verschiedene Tasten eines Computers zu bedienen, um die Daten alter Klangsatelliten zu analysieren und verschiedene Proben zu untersuchen. Ein einzige Routinepatrouille im Jahre 2664 unterbrach meine Monotonie. Ich hatte nie auch nur die geringste Spur feindlicher Schiffe in diesem Sektor entdeckt.

Durch die Nachrichten versuchte ich alle Neuigkeiten des Krieges und Informationen über meine Freunde, die ich noch von der *Claw* kannte, zu erhalten. Das war meine einzige Verbindung zum Kriegsgeschehen. Ich flog nicht mehr viel, aber ich informierte mich noch immer über die Flugbedingungen. Wenn ich jemals wieder auf Kilrathis treffen sollte, wollte ich vorbereitet sein.

Während der letzten neun Monate, die ich auf der Station verbrachte, merkte ich, daß sich nach einem neunjährigen Schlaf, die Situation wieder zuspitzte. Gleichzeitig vermehrten sich natürlich auch die Nachrichten von Intel.

Auch wenn es mir nicht möglich ist, alle Nachrichten nachzuvollziehen, die Intel über die Sender schickte, kann ich doch die größten und wichtigsten Änderungen beschreiben, die sich während dieser Zeit ereignet hatten. Die Technologie unserer Schiffe hatte sich enorm verbessert, und mit dem Einsatz von Traktorstrahlen (Tractor Beams) und neuen Waffensystemen mußten auch wir uns auf neue Taktiken und Methoden umstellen. Natürlich hatten auch die Kilrathis nicht geschlafen und hatten ebensogute Piloten wie wir. Auch ihre Taktiken und Strategien hatten sich gewandelt.

Neue Taktiken des Weltraumkrieges

Während meiner 10 Jahre auf der *Tiger's Claw* hatte unsere Kampfstärke immer auf unserer hochentwickelten Technologie beruht. Die Taktiken der Piloten der Konföderation hatten auch keine neuen, akrobatischen Manöver dazubekommen, die einen Abschuß garantiert hätten. Die Gleitmanöver waren noch immer die wirkungsvollste Sache während eines Nahkampfes. Trotzdem mußten die Piloten im Jahre 2664 beim Nahkampf viele neue Dinge berücksichtigen.

Nie die Geschütze der Hecktürme aus den Augen lassen

Die größten Jäger in der Flotte der Kilrathis waren die Jalkehi und die Grikath. Beides waren äußerst schwere Schiffe, mit einem beeindruckenden Waffenarsenal. Die Jalkehi war mit einer Teilchenkanone (Particle Cannon/PAC) und vier Lasern bestückt. Die Grikath besaß drei NCs. Die Waffenmenge allein änderte noch nicht unser Verhalten, aber die Tatsache, daß die Waffen auch noch anders angeordnet worden waren, zwang uns doch zur Änderung unserer Angriffsstrategien.

Die Grikath und die Jalkehi waren die einzigen außer den Großkampfschiffen, die einen Heckturm besaßen. Während wir immer versucht hatten, die früheren schwereren Jäger (Jalthi und Gratha) von hinten anzugreifen, zwangen uns die NCs am Heck der neuen Jäger, einen neuen Angriffsplan auszuarbeiten. Nachdem bereits einige Angriffsmanöver geflogen worden waren, verzichteten unsere Piloten auf Heckangriffe unter Javelins und HS-Raketen aus großer Nähe. Am sichersten waren nun Angriffe von der Seite. Ihre schwächsten Punkte waren ihre Manövrierfähigkeit und Beschleunigung, die nur durchschnittlich war, so daß lediglich unsere Broadswords leichte Schwierigkeiten hatten mitzuhalten. Während der letzten Jahre hatten unsere Piloten festgestellt, daß es das beste war, diese Jäger mit unseren stärksten Waffen von der Seite her anzugreifen. Wenn ein Pilot aber doch von hinten angriff, setzte er Turbo-Gleitmanöver ein, um den Schüssen aus dem Heckturm auszuweichen.

Der Einsatz von Traktorstrahlen (Tractor Beam)

Die Konföderationsschiffe Sabres und Broadswords waren mit Traktorstrahlen ausgestattet, die dazu dienten, Piloten zu retten oder andere Gegenstände aus dem Weltraum zu fischen. Die Strahlen waren sehr stark, konnten allerdings nur vom Heckturm aus bedient werden. Da der Heckturm sowohl für Traktorstrahlen, als auch für die NCs eingesetzt wurde, gab es die **Taste G**, mit der man zwischen den beiden Funktionen wählen konnte. In der Hitze des Gefechtes vergißt man diese Möglichkeit leicht – also daran denken! Es gibt nichts schlimmeres, als wenn man jemanden oder etwas an Bord nehmen möchte und statt dessen darauf schießt! Geht vorher immer auf Nummer Sicher.

Das Taktische Kommando erließ einige Benutzungsvorschriften für den Traktorstrahl. Die sicherste Methode, einen Gegenstand zu bergen, bestand darin, an ihm

vorbeizufliegen, die Rückschrittaste zu betätigen, um die Maschinen zum Stehen zu bringen, den Heckturm einzuschalten und mit dem Beamen zu beginnen. Wenn die Maschinen noch nicht vollständig stehen, wenn man sich zum Heckturm begibt, gehen sie automatisch auf Höchstgeschwindigkeit und verlängern die Zeit, die man normalerweise zum Beamen brauchen würde.

Angriff auf die Tarnjäger (Stealth-Fighter)

Anmerkung des Autors: Diese Informationen stammen nicht aus dem Computer-Netz, da ich bis zu diesem Zeitpunkt der einzige Pilot gewesen war, der je einen Tarnjäger gesehen hatte. Es sind eigene Erfahrungen, und ich führe sie hier an, um dem Spieler von Wing Commander II einige zusätzliche Tips zu geben.

Die Tarnjäger der Kilrathis waren die am schwersten zu bekämpfenden feindlichen Schiffe, außer man wußte von den Schlitzen in ihrem Schutzschild. Wenn ein getarntes Schiff wieder sichtbar wurde, hatten die Schutzschilder noch keine Zeit, sich wieder vollständig aufzuladen. Experten der Konföderation waren der Meinung, daß die große Energiemenge, die gebraucht wurde, um wieder zu erscheinen, dieses Problem verursachte. Diese Schiffe waren daher am empfindlichsten in dem Moment, in dem sie auftauchten. Piloten, die ihren Bildschirm immer im Blick hatten und schossen, sobald sie erste Anzeichen eines erscheinenden gegnerischen Jägers erkannten, wurden oft belohnt. Wenn man wußte, daß sich ein Tarnschiff in der Nähe befand, mußte man es vermeiden, länger als 10 Sekunden in einer geraden Linie zu fliegen, denn das hätte ihnen die Möglichkeit gegeben, in einer perfekten Angriffsposition zu erscheinen.

»Run and Gun«

Anmerkung des Autors: Nur in Wing Commander II ist es für den Spieler notwendig, auch seine Bug- und Heckwaffen zu kontrollieren. Im wirklichen Leben steht dafür natürlich eine Crew zur Verfügung.

Die Einführung der Hecktürme auf den Sabres und Broadswords ließ uns eine neue Taktik erfinden, die allgemein als »Run and Gun« bekannt war. Die Kilrathi-Piloten haben die Eigenart, alles zu verfolgen, was flüchtet. In der Vergangenheit hatten wir es immer vermieden, unsere Triebwerke den Bugwaffen des Feindes zuzuwenden. Jetzt konnten wir den Feind hinter uns her locken und ihn dann mit unseren Hecktürmen abschießen.

Diese Taktik funktionierte am besten, wenn man dem Feind das Heck zuwandte und dann die Geschwindigkeit steigerte. Sobald sich der Gegner dem Heck nahe genug genähert hatte, brauchte man ihn nur noch mit den Heckgeschützen zu treffen.

Torpedo-Abschuß

Als die ersten Kilrathi-Schiffe mit Phasen-Schildern erschienen, waren die Piloten der Konföderation aufgeschmissen. Mit unseren üblichen Waffen und Raketen war es unmöglich, diese Schutzschilder zu durchbrechen. Unsere Forschungsteams brauchten jedoch nicht allzu lange, um eine Waffe zu entwickeln, mit der es möglich wurde, die Schilder zu durchdringen. Diese Waffe war ein Torpedo, aber es brauchte ein besonderes Verfahren, um den Erfolg zu sichern.

Leider war es sehr wichtig, aus welcher Entfernung der Torpedo abgefeuert wurde. Je weiter man vom Ziel entfernt war, um so weniger wirksam war er. Außerdem konnte er von Flakgeschützen zerstört werden. Wurde der Torpedo aus größerer Entfernung abgeschossen, war es also wahrscheinlich, daß er vernichtet wurde, noch bevor er die Möglichkeit gehabt hatte zu treffen.

Da Torpedos eine längere Zeit benötigten, um auf ein bestimmtes Ziel eingestellt zu werden, haben die Techniker der Konföderation beschlossen, daß nur Schiffe mit Turmgeschützen mit diesen Waffen bestückt werden sollten. Das Taktische Kommando hatte auch eine Strategie für Broadswords- und Sabre-Piloten entwickelt, die ihre Gewinnchance steigern würde:

1. Vor dem Einsatz des Torpedos muß zuerst die gegnerische Jäger-Eskorte vernichtet werden. Das ist allerdings keine Garantie dafür, daß später nicht doch noch weitere gegnerische Schiffe erscheinen.
2. Bei einer Entfernung von 8.000 bis 10.000 m den Torpedo wählen (**Taste W**) und das Ziel programmieren (**Taste L**). Das Programmieren dauert etwa 20 Sekunden. Bleibt während dieser Zeit auf Distanz zum feindlichen Schiff, um Schäden durch Beschuß zu vermeiden.
3. Nach den 20 Sekunden Geschwindigkeit erhöhen und das Ziel anfliegen. Den Anlauf nicht unterbrechen, da sonst das Ziel verloren gehen könnte.
4. Bei einer Entfernung von 2.000 m Torpedo abfeuern.

Während diese Tips die Gewinnchancen vergrößern, sind die Kilrathis immer noch in der Lage, den Torpedo im letzten Drittel des Anflugs abzuschießen. Da jedesmal nur ein Torpedo abgeschossen werden kann, muß das Manöver wiederholt werden, sollte es den Kilrathis gelungen sein, ihn abzuschießen.

> **Anmerkung des Autors:** In Wing Commander II operiert Ihr mit Heck- und Seitengeschütztürmen. Wenn Ihr einen Torpedo abfeuern wollt, müßt Ihr Euch entscheiden, von welchem Geschützturm Ihr feuern wollt. Ihr werdet darüber informiert, wenn die Torpedo-Zielerfassung erfolgreich abgeschlossen wurde.

Die neuen Schiffe der Kilrathis und ihre Taktiken

Das Schema, das schon damals auf der Akademie angewandt worden war, war noch immer gültig. Man teilte die Art des Angriffes und den Schaden, den das Schiff des Kilrathi bereits erlitten hatte, in verschiedene Gruppen ein. Für jeden feindlichen Schiffstyp und Piloten waren die Taktiken unterschiedlich. So ergaben sich neun Kategorien und Situationen:

1. Enemy Near – Unser(e) Jäger sind nah beim Gegner.
2. Enemy Slow – Unser(e) Jäger bewegen sich nur langsam.
3. Enemy Far – Unser(e) Jäger sind noch weit entfernt vom Gegner.
4. Enemy Tailing – Unser(e) Jäger befinden sich hinter dem Gegner.
5. Head-to-Head – Unser(e) Jäger fliegen direkt auf den Gegner zu.
6. On Enemy Tail – Der Gegner ist nahe und hinter einem unserer Jäger.
7. Missile Coming – Eine unserer Raketen nähert sich dem Gegner.
8. Laser Hit – Gegner von unseren Geschützen getroffen.
9. Enemy Destroyed – Der Gegner zerstörte eines unserer Schiffe.

Unser Geheimdienst machte zusätzlich auch noch eine Einteilung nach der Schadensgröße, die der feindliche Pilot bereits erlitten hatte. Denn ein beschädigtes Schiff verhält sich anders als ein unbeschädigtes.

1. Das feindliche Schiff hat wenig oder keinen Schaden erlitten.
2. Das feindliche Schiff hat einen Schaden mittleren Ausmaßes erlitten.
3. Das feindliche Schiff ist fast vollkommen zerstört.

Leider waren die Computeranalysen nicht genau genug, um immer mit Sicherheit vorhersagen zu können, wie sich der Feind wirklich verhalten würde. Sie gaben uns nur Prozentwerte, die in die neun Kategorien und drei Schadenssituationen unterteilt waren. Auf den nächsten Seiten sind die errechneten Situationen für jeden neuen Jäger und die wichtigsten Piloten der Kilrathi-Flotte aufgestellt worden.

Sartha (leichter Jäger)

Enemy Near
Ohne Schaden – 70% versuchen dranzubleiben, 30% greifen an
Mittlerer Schaden – 80% versuchen dranzubleiben, 20% greifen an
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Slow
Ohne Schaden – 80% greifen sofort an, 20% gehen auf Distanz
Mittlerer Schaden – 50% greifen sofort an, 50% versuchen dranzubleiben
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far
Ohne Schaden – 100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden – 100% Abfangjagd
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Tailing
Kein Schaden – 90% brechen nach links aus, 10% greifen an
Mittlerer Schaden – 90% brechen nach links aus, 10% greifen an
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Head-to-Head
Kein Schaden – 50% greifen an, 50% verteidigen sich nur
Mittlerer Schaden – 80% verteidigen sich nur, 20% greifen an
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

On Enemy Tail
Kein Schaden – 100% greifen an
Mittlerer Schaden – 100% greifen an
Fast zerstört – 100% greifen an

Missile Coming
Kein Schaden – 100% verteidigen sich nur
Mittlerer Schaden – 20% brechen nach links aus, 80% verteidigen sich nur
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Laser Hit
Kein Schaden – 100% verteidigen sich nur
Mittlerer Schaden – 25% brechen nach links aus, 75% verteidigen sich nur
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy destroyed
Kein Schaden – 100% wenden sich ab
Mittlerer Schaden – 100% wenden sich ab
Fast zerstört – 100% wenden sich ab

Drakhri (mittelschwerer Jäger)

Enemy Near
Ohne Schaden – 40% versuchen dranzubleiben, 60% greifen an
Mittlerer Schaden – 70% versuchen dranzubleiben, 30% greifen an
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Slow
Ohne Schaden – 80% greifen sofort an, 20% gehen auf Distanz
Mittlerer Schaden – 50% greifen sofort an, 50% versuchen dranzubleiben
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far
Ohne Schaden – 100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden – 100% Abfangjagd
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Tailing
Kein Schaden – 50% machen einen halben Looping (Tight Loop), 50% verteidigen sich nur
Mittlerer Schaden – 50% weichen seitlich aus (Roll over), 50% verteidigen sich nur
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Head-to-Head
Kein Schaden – 70% greifen an, 30% verteidigen sich nur
Mittlerer Schaden – 40% verteidigen sich nur, 60% greifen an
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

On Enemy Tail
Kein Schaden – 100% greifen an
Mittlerer Schaden – 100% greifen an
Fast zerstört – 100% greifen an

Missile Coming
Kein Schaden – 100% verteidigen sich nur
Mittlerer Schaden – 100% verteidigen sich nur
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Laser Hit
Kein Schaden – 50% Korkenzieher-Manöver (corkscrew), 50% verteidigen sich nur
Mittlerer Schaden – 100% verteidigen sich nur
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy destroyed
Kein Schaden – 100% wenden sich ab
Mittlerer Schaden – 100% wenden sich ab
Fast zerstört – 100% wenden sich ab

Jalkehi (schwerer Jäger)

Enemy Near
Ohne Schaden – 40% versuchen dranzubleiben, 60% greifen an
Mittlerer Schaden – 60% versuchen dranzubleiben, 40% greifen an
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Slow
Ohne Schaden – 100% bleiben und feuern
Mittlerer Schaden – 100% bleiben und feuern
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far
Ohne Schaden – 100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden – 100% Abfangjagd
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Tailing
Kein Schaden – 90% verteidigen sich nur, 10% wenden und greifen an
Mittlerer Schaden – 90% verteidigen sich nur, 10% zünden Turbos und wenden
Fast zerstört – 100 % flüchten unter Turboeinsatz

Head-to-Head
Kein Schaden – 100% greifen sofort an
Mittlerer Schaden – 100% greifen sofort an
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

On Enemy Tail
Kein Schaden – 100% greifen an
Mittlerer Schaden – 100% greifen an
Fast zerstört – 100% greifen an

Missile Coming
Kein Schaden – 100% verteidigen sich nur
Mittlerer Schaden – 100% verteidigen sich nur
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Laser Hit
Kein Schaden – 10% 90°-Kurve, 180°-Rolle, bremsen und feuern,
90% verteidigen sich nur
Mittlerer Schaden – 100% verteidigen sich nur
Fast zerstört – 100% verteidigen sich nur

Enemy Destroyed
Kein Schaden – 100% wenden sich ab
Mittlerer Schaden – 100% wenden sich ab
Fast zerstört – 100% wenden sich ab

Grikath (schwerer Jäger)

Enemy Near

Ohne Schaden	–	80% versuchen dranzubleiben, 20% greifen an
Mittlerer Schaden	–	80% versuchen dranzubleiben, 20% greifen an
Fast zerstört	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Slow

Ohne Schaden	–	80% greifen sofort an, 20% gehen auf Distanz
Mittlerer Schaden	–	50% greifen sofort an, 50% versuchen dranzubleiben
Fast zerstört	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far

Ohne Schaden	–	100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden	–	100% Abfangjagd
Fast zerstört	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Tailing

Kein Schaden	–	60% verteidigen sich nur, 40% greifen an
Mittlerer Schaden	–	60% verteidigen sich nur, 40% greifen an
Fast zerstört	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Head-to-Head

Kein Schaden	–	30% zischen vorbei, 70% greifen an
Mittlerer Schaden	–	30% zischen vorbei, 70% greifen an
Fast zerstört	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

On Enemy Tail

Kein Schaden	–	100% greifen sofort an
Mittlerer Schaden	–	100% greifen an
Fast zerstört	–	100% greifen an

Missile Coming

Kein Schaden	–	100% verteidigen sich nur
Mittlerer Schaden	–	100% verteidigen sich nur
Fast zerstört	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Laser Hit

Kein Schaden	–	50% greifen sofort an, 50% verteidigen sich nur
Mittlerer Schaden	–	100% verteidigen sich nur
Fast zerstört	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Destroyed

Kein Schaden	–	100% wenden sich ab
Mittlerer Schaden	–	100% wenden sich ab
Fast zerstört	–	100% wenden sich ab

Prince Thrakhath

Enemy Near
Ohne Schaden – 70% versucht dranzubleiben,
30% zündet Turbos und macht einen halben Looping (burnout)
Mittlerer Schaden – 80% greift sofort an,
20% nimmt Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Fast zerstört – 100% flüchtet unter Turboeinsatz

Enemy Slow
Ohne Schaden – 80% macht einen Haken und feuert,
20% nimmt Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Mittlerer Schaden – 100% versucht dranzubleiben
Fast zerstört – 100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far
Ohne Schaden – 100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden – 100% Abfangjagd
Fast zerstört – 100% versucht dranzubleiben

Enemy Tailing
Kein Schaden – 50% beschießt Gegner, 50% schlägt einen Haken und feuert
Mittlerer Schaden – 75 % schlägt einen Haken und feuert,
Mittlerer Schaden 25 % macht einen Haken mit anschließender Rolle
Fast zerstört – 100% zündet Turbos und macht einen halben Looping

Head-to-Head
Kein Schaden – 20% zischt vorbei,
80% nimmt Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Mittlerer Schaden – 50% zischt vorbei,
50% nimmt Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Fast zerstört – 100% nimmt Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle

On Enemy Tail
Kein Schaden – 80% schießt von hinten,
20% nimmt Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Mittlerer Schaden – 100% schießt von hinten
Fast zerstört – 100% schießt von hinten

Missile Coming
Kein Schaden – 50% nimmt Rakete unter Beschuß,
Mittlerer Schaden 50% wendet und schlägt Haken
Mittlerer Schaden – 100% wendet und schlägt Haken
Fast zerstört – 100% flüchtet unter Turboeinsatz

Laser Hit
Kein Schaden – 70% Haken mit anschließender Rolle, 30% wendet und feuert
Mittlerer Schaden – 50% wendet und feuert, 50% wendet und schlägt Haken
Fast zerstört – 100% flüchtet unter Turboeinsatz

Enemy Destroyed
Kein Schaden – 100% brüstet sich mit seinem Erfolg
Mittlerer Schaden – 100% wendet sich ab
Fast zerstört – 100% wendet sich ab

Khasra

Enemy Near

Ohne Schaden	–	60% versucht dranzubleiben, 40% greift schießend an
Mittlerer Schaden	–	60% versucht dranzubleiben, 40% greift schießend an
Fast zerstört	–	100% flüchtet unter Turboeinsatz

Enemy Slow

Ohne Schaden	–	80% greift schießend an, 20% geht auf Distanz
Mittlerer Schaden	–	50% greift schießend an, 50% versucht dranzubleiben
Fast zerstört	–	100% flüchtet unter Turboeinsatz

Enemy Far

Ohne Schaden	–	100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden	–	100% Abfangjagd
Fast zerstört	–	100% flüchtet unter Turboeinsatz

Enemy Tailing

Kein Schaden	–	50% schlägt einen Haken, 50% Korkenzieher-Manöver (corkscrew)
Mittlerer Schaden	–	75% schlägt Haken mit anschließender Rolle, 25% wendet und feuert
Fast zerstört	–	100% flüchtet unter Turboeinsatz

Head-to-Head

Kein Schaden	–	60% zischt vorbei, 40% nimmt Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Mittlerer Schaden	–	60% zischt vorbei, 40% nimmt Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Fast zerstört	–	100% flüchtet unter Turboeinsatz

On Enemy Tail

Kein Schaden	–	100% schießt von hinten
Mittlerer Schaden	–	100% schießt von hinten
Fast zerstört	–	100% schießt von hinten

Missile Coming

Kein Schaden	–	50% schießt auf Rakete, 50% wendet und schlägt Haken
Mittlerer Schaden	–	50% schießt auf Rakete, 50% wendet und schlägt Haken
Fast zerstört	–	100% flüchtet unter Turboeinsatz

Laser Hit

Kein Schaden	–	50% Haken mit anschließender Rolle, 50% wendet und schlägt Haken
Mittlerer Schaden	–	50% stoppt das Triebwerk und schießt von hinten, 50% wendet und schlägt Haken
Fast zerstört	–	100% flüchtet unter Turboeinsatz

Enemy Destroyed

Kein Schaden	–	100% brüstet sich mit seinem Erfolg
Mittlerer Schaden	–	100% wendet sich ab
Fast zerstört	–	100% wendet sich ab

Rakti

Enemy Near

Ohne Schaden	–	60% versucht dranzubleiben, 40% greift schießend an
Mittlerer Schaden	–	60% versucht dranzubleiben, 40% greift schießend an
Fast zerstört	–	100% flüchtet unter Turboeinsatz

Enemy Slow

Ohne Schaden	–	80% greift schießend an, 20% geht auf Distanz
Mittlerer Schaden	–	50% greift schießend an, 50% versucht dranzubleiben
Fast zerstört	–	100% flüchtet unter Turboeinsatz

Enemy Far

Ohne Schaden	–	100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden	–	100% Abfangjagd
Fast zerstört	–	100% flüchtet unter Turboeinsatz

Enemy Tailing

Kein Schaden	–	97% zündet Turbos und macht einen halben Looping, 3% versucht dranzubleiben
Mittlerer Schaden	–	95% wendet und schlägt Haken, 5% versucht dranzubleiben
Fast zerstört	–	100% flüchtet unter Turboeinsatz

Head-to-Head

Kein Schaden	–	60% zischt vorbei, 40% nimmt Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Mittlerer Schaden	–	60% zischt vorbei, 40% nimmt Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Fast zerstört	–	100% flüchtet unter Turboeinsatz

On Enemy Tail

Kein Schaden	–	50% schießt von hinten, 50% nimmt Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Mittlerer Schaden	–	100% nimmt Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Fast zerstört	–	100% schießt von hinten

Missile Coming

Kein Schaden	–	50% schlägt einen Haken, 50% wendet und schlägt Haken
Mittlerer Schaden	–	100% macht einen Haken mit anschließender Rolle, 50% wendet und schlägt Haken
Fast zerstört	–	100% flüchtet unter Turboeinsatz

Laser Hit

Kein Schaden	–	100% wendet und schlägt Haken, wendet wieder und feuert
Mittlerer Schaden	–	50% zündet Turbos und macht einen halben Looping, 50% wendet und schlägt Haken
Fast zerstört	–	100% flüchtet unter Turboeinsatz

Enemy Destroyed

Kein Schaden	–	100% brüstet sich mit seinem Erfolg
Mittlerer Schaden	–	100% brüstet sich mit seinem Erfolg
Fast zerstört	–	100% wendet sich ab

Kur

Enemy Near
Ohne Schaden – 70% versucht dranzubleiben, 30% greift schießend an
Mittlerer Schaden – 70% schlägt Haken, 30% greift schießend an
Fast zerstört – 100% flüchtet unter Turboeinsatz

Enemy Slow
Ohne Schaden – 100% wartet und schießt
Mittlerer Schaden – 100% wartet und schießt
Fast zerstört – 100% flüchtet unter Turboeinsatz

Enemy Far
Ohne Schaden – 100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden – 100% Abfangjagd
Fast zerstört – 100% flüchtet unter Turboeinsatz

Enemy Tailing
Kein Schaden – 50% bricht nach rechts aus, 50% wendet und schlägt Haken
Mittlerer Schaden – 75% zündet Turbos und macht einen halben Looping, 25% bricht nach links aus
Fast zerstört – 100% flüchtet unter Turboeinsatz

Head-to-Head
Kein Schaden – 30% zischt vorbei, 70% greift schießend an,
Mittlerer Schaden – 30% zischt vorbei, 70% greift schießend an
Fast zerstört – 100% flüchtet unter Turboeinsatz

On Enemy Tail
Kein Schaden – 100% schießt von hinten
Mittlerer Schaden – 100% schießt von hinten
Fast zerstört – 100% schießt von hinten

Missile Coming
Kein Schaden – 20% schießt auf Rakete, 80% wendet und schlägt Haken
Mittlerer Schaden – 50% schlägt Haken, 50% wendet und schlägt Haken
Fast zerstört – 100% flüchtet unter Turboeinsatz

Laser Hit
Kein Schaden – 50% schlägt Haken, 50% Haken mit anschließender Rolle
Mittlerer Schaden – 50% zündet Turbos und macht einen halben Looping, 50% wendet und schlägt Haken
Fast zerstört – 100% flüchtet unter Turboeinsatz

Enemy Destroyed
Kein Schaden – 100% brüstet sich mit seinem Erfolg
Mittlerer Schaden – 100% wendet sich ab
Fast zerstört – 100% wendet sich ab

Die Drakhai

Enemy Near

Ohne Schaden	–	50% versuchen dranzubleiben, 50% nehmen Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Mittlerer Schaden	–	70% versuchen dranzubleiben, 30% nehmen Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Fast zerstört	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Slow

Ohne Schaden	–	80% greifen schießend an, 20% gehen auf Distanz
Mittlerer Schaden	–	50% greifen schießend an, 50% versuchen dranzubleiben
Fast zerstört	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Far

Ohne Schaden	–	100% Abfangjagd
Mittlerer Schaden	–	100% Abfangjagd
Fast zerstört	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Enemy Tailing

Kein Schaden	–	97% zünden Turbos und machen einen halben Looping, 3 % versuchen dranzubleiben
Mittlerer Schaden	–	95 % wenden und schlagen Haken, 5% versuchen dranzubleiben
Fast zerstört	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Head-to-Head

Kein Schaden	–	40% zischen vorbei, 60% nehmen Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Mittlerer Schaden	–	20% zischen vorbei, 80% nehmen Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Fast zerstört	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

On Enemy Tail

Kein Schaden	–	50% schießen von hinten, 50% nehmen Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Mittlerer Schaden	–	100% nehmen Gegner unter Beschuß mit anschließender Rolle
Fast zerstört	–	100% schießen von hinten

Missile Coming

Kein Schaden	–	50% schlagen Haken, 50% wenden und schlagen Haken
Mittlerer Schaden	–	50% Haken mit anschließender Rolle, 50% wenden und schlagen Haken
Fast zerstört	–	100% flüchten unter Turboeinsatz

Laser Hit

Kein Schaden	–	100% wenden und schlagen Haken, wenden wieder und feuern
Mittlerer Schaden	–	50% zünden Turbos und machen einen halben Looping, 50% wenden und schlagen Haken
Fast zerstört	–	100% verteidigen sich nur

Enemy Destroyed

Kein Schaden	–	100% brüsten sich mit ihrem Erfolg
Mittlerer Schaden	–	100% brüsten sich mit ihrem Erfolg
Fast zerstört	–	100% wenden sich ab

Gwynedd-System **Serie 1, Mission 1(a)**

Anmerkung des Autors: Die folgenden Berichte erläutern die Missionen, die ich in dem erfolgreichen Feldzug gegen die Kilrathis im Enigma-Sektor geflogen bin. Die Spieler werden merken, daß diese Missionen mit den Nummern 1-8 auf der Missionskarte auf Seite 232 übereinstimmen. Die Berichte über Missionen auf dem Verliererpfad befinden sich am Ende dieses Teils.

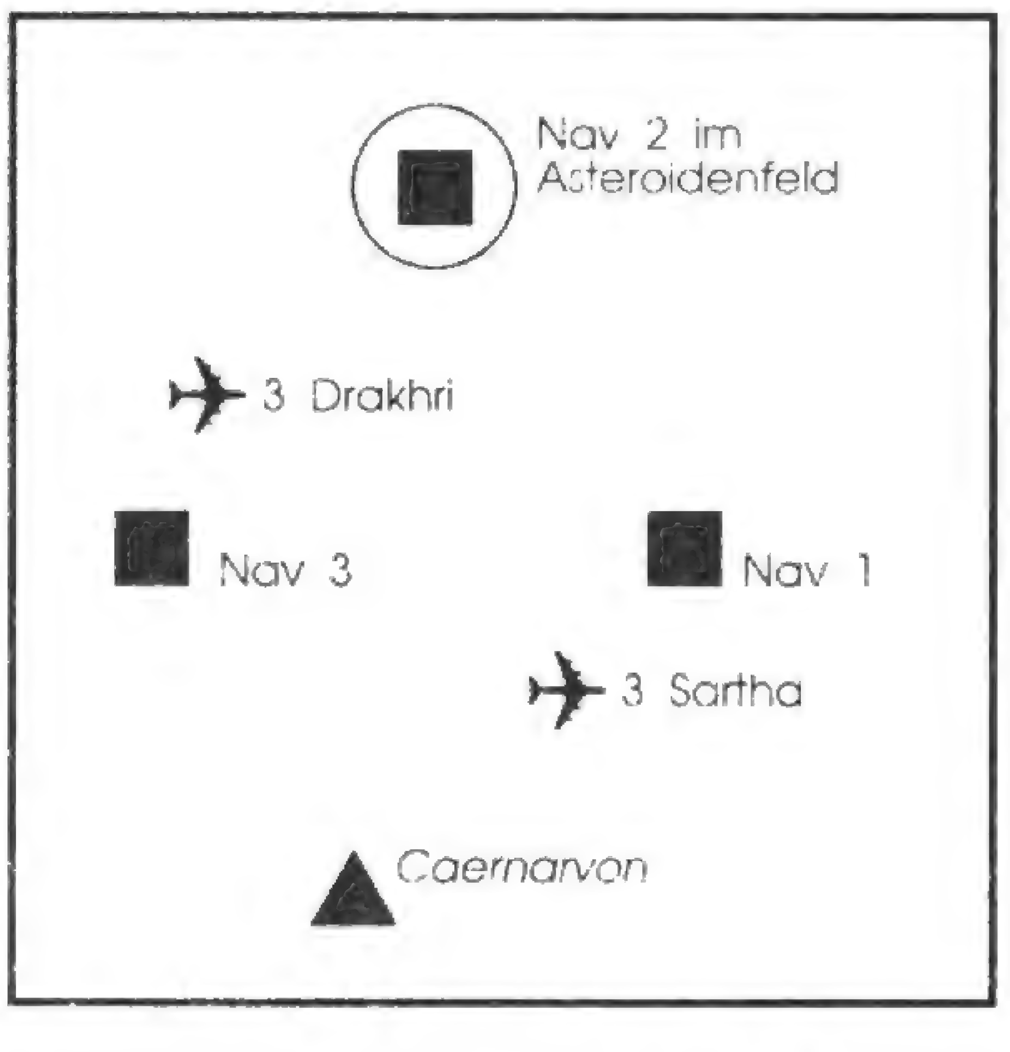
Captain "Shadow" Norwood und ich machten uns auf den Weg zu unserer üblichen monatlichen Patrouille um *Caernarvon* Station. Da wir 10 Jahre lang keine feindlichen Schiffe gesehen hatten, erwarteten wir auch heute nichts Besonderes.

Wir flogen auf Ferrets, leichten kleinen Maschinen mit einer Höchstgeschwindigkeit von 500 KPS. Da diese Jäger nur mit MDs bestückt sind, eignen sie sich nicht für schwere Kämpfe, sind aber ausreichend für unsere kurzen Patrouillen.

Ich traute meinen Ohren nicht, als Shadow mit schriller Stimme feindliche Schiffe meldete. Wir hatten noch nicht einmal Nav 1 erreicht, als wir die drei Sarthas entdeckten. Ich wußte, daß wir zwar besser gepanzert waren als die Sarthas, aber sie waren uns mit ihren NCs weit überlegen. Glücklicherweise hatten wir ihnen gegenüber wenigstens einen Geschwindigkeitsvorteil von 100 KPS.

Ich befahl ihr BREAK AND ATTACK, kippte dann selbst hart nach links und ging auf Höchstgeschwindigkeit. Ich startete die Turbos, wendete und kam von hinten an die Sarthas heran. Eine von ihnen versuchte mir zu entkommen, aber ich war genau hinter ihr und brachte sie mit nur zwei gezielten Schüssen auf ihre Seitenschilder zum Straucheln. Shadow meldete, daß sie ihr Ziel bereits erledigt hatte. Ich befahl ATTACK MY TARGET, und wir verfolgten beide die letzte der drei Sarthas. Mit unserem Zwei-gegen-Einen-Angriff hatten wir sie schnell erledigt.

Bis wir Nav 2 erreichten, hatte ich mich wieder soweit beruhigt, daß ich ohne Probleme das Asteroidenfeld durchqueren konnte. Aber als ich dann die drei Drakhri bei Nav 3 erblickte, begann mein Blut wieder in meinen Schläfen zu rauschen. Ich signalisierte Shadow BREAK AND ATTACK und rollte auf die rechte Seite, um den drei Lasern der mittelschweren Jäger eine geringere Angriffsfläche zu bieten. Auf größere Entfernung waren sie uns im Vorteil, unsere MDs waren aus der Nähe aber ebenso effektiv. Dank unserer Geschwindigkeit gelang es uns immer wieder, hinter sie zu gelangen und gezielte Schüsse auf sie abzugeben.



Wingman: Shadow, Schiff: Ferret

Der Kommunikations-Offizier dachte zuerst, ich hätte durchgedreht, als ich ihm über Radio unseren Bericht durchgab. Ich war glücklich, wieder im Cockpit zu sitzen.

Gwynedd-System — Serie 1, Mission 2(b)

Shadow, die lediglich eine TCSN-Reservistin war, war nach unserer letzten Mission total fertig. Nach den Vorschriften war es nicht ihre Aufgabe zu kämpfen. Manchmal kommt es jedoch anders als geplant. Der Feind tauchte einfach aus dem Nichts auf. Bei unserer nächsten Mission war sie sich im klaren darüber, daß so etwas immer wieder geschehen konnte.

Ich arbeitete gerade im Kommunikations-Büro, als das SOS der *TCS Concordia* hereinkam. Ihre Schutzeskorte war zerstört worden, ihre Abflugrampen waren außer Betrieb, und die feindlichen Schiffe machten sich daran, sie zu vernichten. Shadow und ich rannten zum Flugdeck, sprangen in unsere Ferrets und wurden in den Raum katapultiert. Per Autopilot rasten wir der *Concordia* zu Hilfe.

19.620 km vor dem Flugzeugträger stießen wir auf zwei Sarthas. BREAK AND ATTACK. Ich wartete, um zu sehen, welches der beiden Schiffe Shadow angreifen würde, und griff dann von der anderen Seite an.

Da ich meine Geschwindigkeit falsch kalkuliert hatte, entging ich nur knapp einem Zusammenstoß mit der hinteren Sartha. Ich war ihr wirklich sehr nahe, aber durch eine harte Bremsung und eine Wende gelang es mir, hinter sie zu kommen. Ich startete die Turbos und erledigte die Sartha mit zwei gezielten Schüssen direkt in die Triebwerke. Ich hatte Shadows Manöver nicht beobachtet, aber auch sie hatte getroffen. Wir flogen weiter zum Trägerschiff.



Wingman: Shadow, Schiff: Ferret

Zwei weitere Sarthas beschossen die *Concordia* mit ihren NCs. Ich wollte sie bekämpfen, bevor sie die Gelegenheit hatten, eine Dumb-Fire-Rakete abzufeuern. Ich begann, sie zu provozieren, und sie reagierten sofort. Die *Concordia* traf eine von ihnen mit ihrer Phasen-Übertragungs-Kanone (Phase-Transit cannon/PTC), dadurch hatten wir ein leichtes Spiel mit der zweiten. Man befahl uns, auf dem Trägerschiff zu landen, und ich traute meinen Augen nicht, als ich Colonel Jeanette »Angel« Devereaux als Kommandeur der Wings der *Concordia* erblickte. Auf der *Tiger's Claw* hatten wir viele Missionen gemeinsam geflogen.

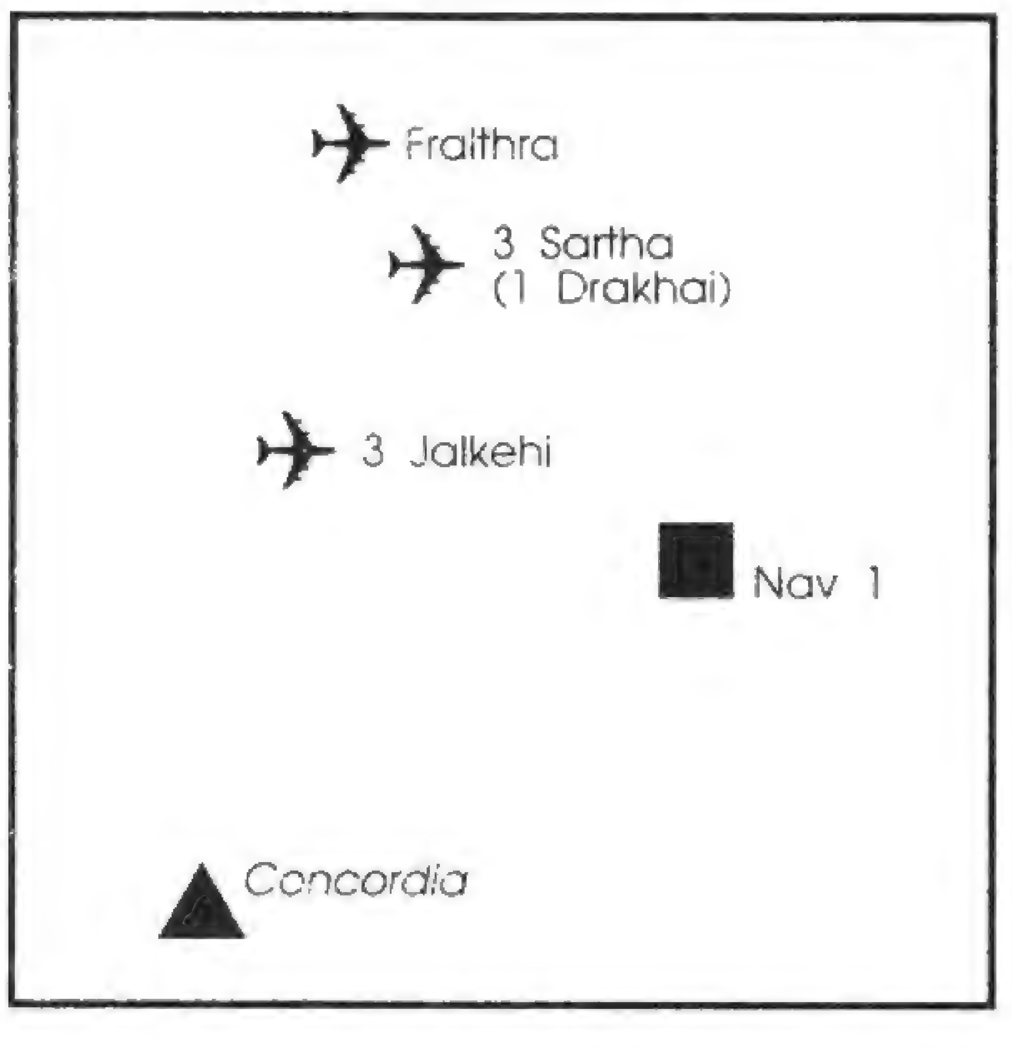
Gwynedd-System — Serie 1, Mission 3(c)

Anmerkung des Autors: Wenn Ihr Euch weiterhin auf dem Gewinnerpfad des Spieles bewegen wollt, müßt Ihr unbedingt die Fralthra zerstören.

Seit den Zeiten auf der *Tiger's Claw* hatten sich wirklich viele Dinge verändert. Die feindlichen Großschiffe waren heute mit Panzerungen versehen, die sie vor allem beschützten außer vor unseren Torpedos. Nur unsere Broadswords und Sabres waren mit diesen schweren Waffen ausgestattet.

Da bei dem Angriff viele ihrer eigenen Schiffe zerstört worden waren, hatte Colonel Devereaux keine andere Wahl, als uns zu bitten, eine Broadswords-Wing bei einem Angriff auf eine Fralthra zu unterstützen. Wir sollten die Schutzpatrouille vernichten und dann zurückkehren, während die Broadswords dann die schwere Arbeit verrichten sollten.

Nav 1 war frei, aber drei Sarthas bewachten das große Schiff der Kilrathis. Die ersten beiden konnten wir schnell aus dem Verkehr ziehen. Die dritte jedoch wurde von einem Drakhai geflogen, der seine Aufgabe wirklich beherrschte. Ich befahl Shadow ATTACK MY TARGET, provozierte die feindlichen Schiffe, damit sie unsere Broadswords nicht weiter angriffen, und wir begannen, den Drakhai zu verfolgen. Wir führten alle möglichen Flugmanöver aus, aber unsere gemeinsame Feuerkraft war eigentlich überflüssig. Alles was wir zu tun hatten, war, die schwachen Seitenschilder zweimal hintereinander genau zu treffen.



Wingman: Shadow, Schiff: Ferret

Die Broadswords hatten während dieser Zeit die Fralthra sichergestellt, und wir flogen per Autopilot zur *Concordia* zurück. Shadow sah die drei feindlichen Schiffe zuerst. Es war mein erster Nahkampf gegen eine Jalkehi, und ich hätte fast mein Leben verloren, als ich direkt von hinten auf sie zukam. Ich hatte über den Geschützturm im Heck gelesen, es aber vollkommen vergessen. Glücklicherweise brachten mich meine Turbos schnell außer Reichweite, nachdem ich nur einen Schuß abbekommen hatte.

Die Jalkehi waren unheimlich langsam, hatten aber große Mengen Waffen an Bord. Wir provozierten sie die ganze Zeit, um sie von den Broadswords fernzuhalten, aber um sie endgültig zu vernichten, mußten wir unsere Strategie ändern. Wir führten viele Turbo-Gleitmanöver aus, um sie von der Seite zu treffen, auch wenn ich normalerweise Heckangriffe vorziehe. Diese Manöver wiederholten wir unzählige Male. Unsere Geduld ließ uns den Kampf schließlich gewinnen.

Gwynedd-System — Serie 1, Mission 4(d)

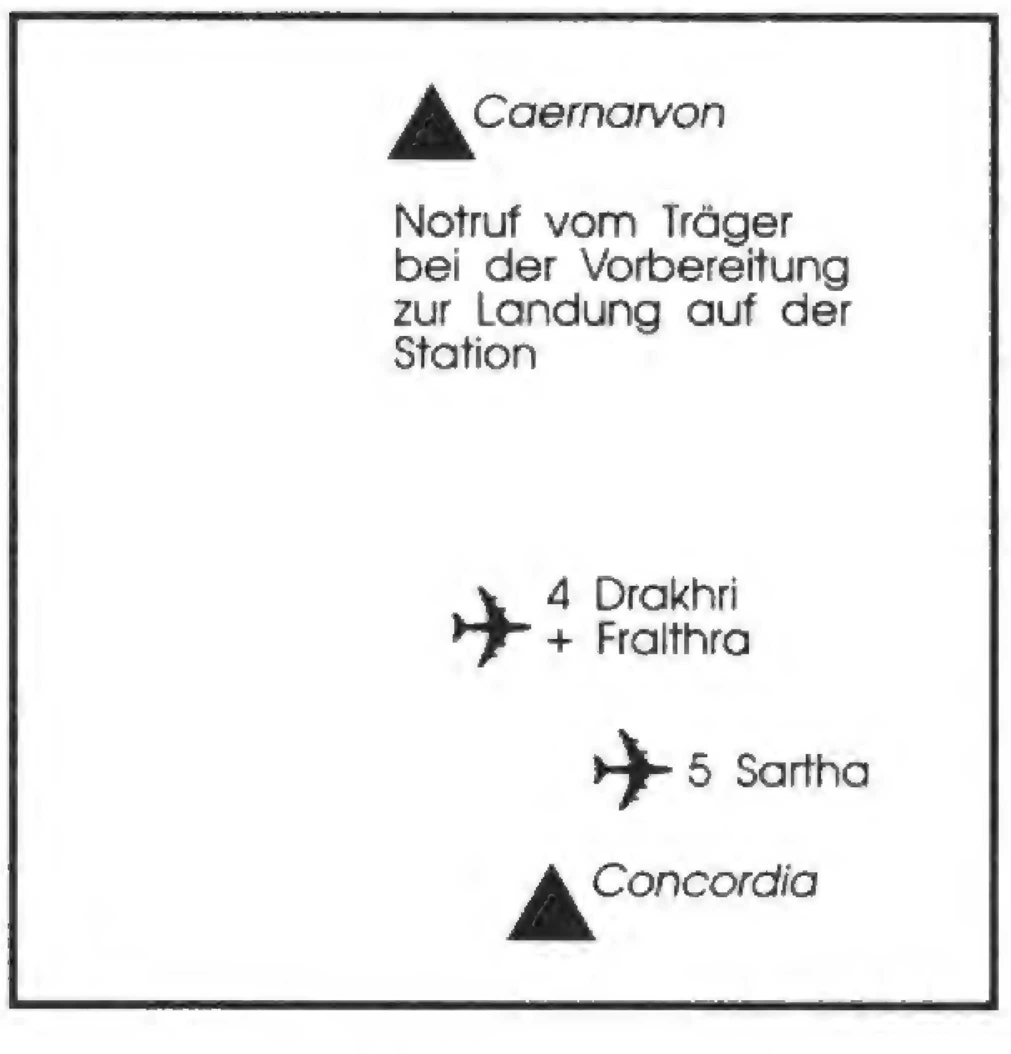
Admiral Tolwyn befand sich auf der *Concordia*. Als er herausfand, daß ich von ihr aus Kampfmissionen flog, sah er rot. Mir wurde befohlen, sofort nach *Caernarvon* zurückzufliegen.

Shadow und ich hatten gerade um Landeerlaubnis auf der Station gebeten, als uns ein weiterer Notruf von der *Concordia* erreichte. Diesmal hatte eine Explosion an Bord die gerade erneuerte Abflugrampe zerstört, und nun beeilten sich feindliche Jäger, diese Behinderung des Trägerschiffes auszunützen.

20.226 km vor der *Concordia* erschienen die ersten Punkte auf unseren Bildschirmen. Es handelte sich nicht nur um feindliche Jäger, auch eine Fralthra befand sich auf dem Weg zur *Concordia*. »Gegen das Hauptschiff können wir nichts ausrichten, aber den Wings werden wir die Hölle im All bereiten«, dachte ich. Ich befahl Shadow BREAK AND ATTACK gegen die vier mittelschweren Drakhris.

Wenn man eine Ferret fliegt, sind die Möglichkeiten beschränkt. Uns standen nur unsere große Geschwindigkeit und unsere MDs zur Verfügung. Die Drakhris versuchten, Distanz zu uns zu halten, um ihre LCs mit großer Reichweite auf uns abzufeuern. Das vereitelten wir. Da diese Schiffe keine Hecktürme besaßen, näherten wir uns ihnen einfach von hinten. Wir blieben bei einem Ziel, bis es zerstört war, um ihnen keine Möglichkeit zu geben, ihre Schilder regenerieren zu lassen. Jeder von uns erledigte zwei von ihnen.

Der Fralthra näherte sich der *Concordia* mehr und mehr, aber uns waren die Hände gebunden. Als Shadow fünf Salthras an ihrem Heck entdeckte, gab ich per Radio einen Hilferuf durch. Vom Trägerschiff konnten zwar noch immer keine Flugzeuge starten, aber sie konnten uns immerhin mit ihren Torpedos und anderen Geschützen helfen.



Wingman: Shadow, Schiff: Ferret

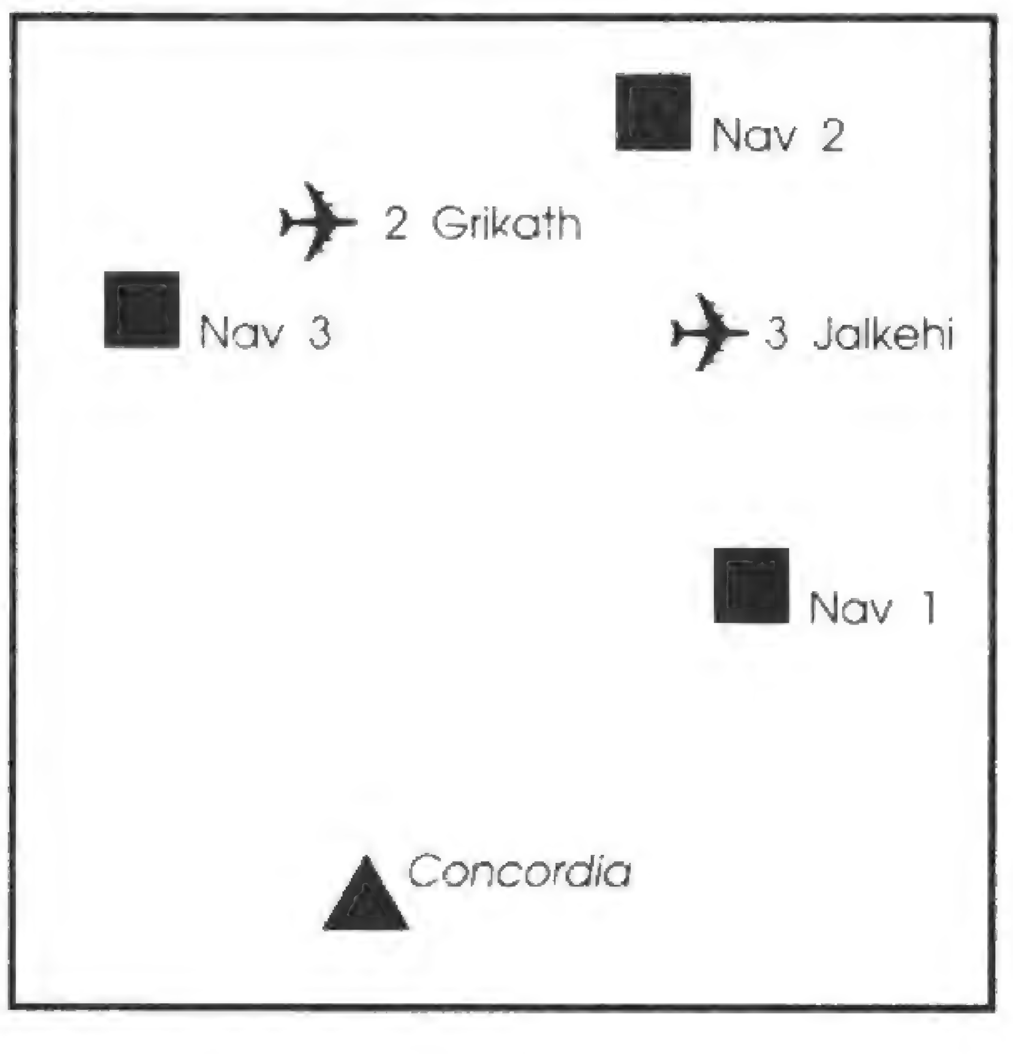
Der Nahkampf ähnelte einem Wirbelwind. Die fünf feindlichen Jäger diktierten alle Handlungen, und wir konnten nur reagieren. Glücklicherweise waren unsere Panzerungen so gut, denn wir mußten einige Schüsse einstecken. Ich sah Shadows Schiff runtergehen, konnte aber nicht erkennen, ob sie ausgestiegen war. Ich schaffte es, vier Jäger abzuschießen, während die *Concordia* die Fralthra erledigte.

Niven-System **Serie 2, Mission 1(a)**

Wieder zurück auf dem Trägerschiff, befahl Colonel Devereaux mir, einen Erkundungsflug auf einer Broadsword, ausgerüstet mit einem Fährtensuch- und Analysegerät. Es wurde nach Großkampfschiffen der Kilrathis gesucht.

Bei Nav 1 war alles in Ordnung, aber ich wurde 14.944 km vor Nav 2 von drei Jalkehis angegriffen. Da ich auf der langsamen Broadsword ohne Turbos flog, konnte man unsere Auseinandersetzung kaum Nahkampf nennen. Manövrierbarkeit ist nicht gerade der stärkste Punkt dieses Schiffes, aber mit drei MDs und drei Pilums an Bord verfügt man wenigstens über eine große Feuerkraft.

Die erste Jalkehi kam geradewegs auf mich zu, und ich schoß sie aus der Nähe mit drei Schüssen aus den MDs ab. Die beiden anderen waren hinter mich gelangt. Dank des Heckturmes konnte ich eine weitere bequem herunterholen. Die letzte Jalkehi mußte begriffen haben, daß es nicht ratsam war, von hinten anzugreifen. Ich traf sie mit einem Schuß, als sie vor mir vorbeiflog, aber sie entfernte sich, um ihre Schilder neu aufzuladen und erneut anzugreifen. Diese Jalkehi-Piloten waren keine allzu guten Flieger. Der Gegner kam wieder von vorne und feuerte mit seinen Geschützen auf mich. Ich bin mir nicht sicher, ob mein zweiter oder dritter Schuß die Explosion verursacht hatte, aber die Wings hatte ich vernichtet. Ich flog weiter zu Nav 2 . Dort war alles in Ordnung.



Wingman: Niemand,
Schiff: Broadsword

Ich befand mich etwa 15.000 km vor Nav 3, als zwei Punkte auf dem Radar erschienen. Der rechte VDU zeigte an, daß es sich um Grikaths, die schwersten und stärksten Jäger der Kilrathis handelte. Ihre Schutzschilder, Panzerung und Geschwindigkeit kamen der der Broadswords nahe. Ich feuerte eine Pilum ab, als sie auf mich zukamen, und gleich danach schoß ich mit meinen MDs, um das Spiel vorzeitig zu beenden. Ich wartete einfach, bis die zweite Grikath zum Angriff wendete, ließ eine Chaff-Hülse fallen, als ich sah, daß sie eine Rakete abschoß und traf sie schließlich mit meinen MDs, als sie vorbeiflog. Wenn dies die besten Piloten der Kilrathi-Flotte waren, war unser Erfolg im Enigma-Sektor gesichert.

Niven-System **Serie 2, Mission 2(b)**

Nachdem mir der sofortige Abflug befohlen worden war, sprang ich wieder in meine Ferret, startete und begann meine Patrouille. Wie sich herausstellte, war die Kommunikationsverbindung zu Niven abgebrochen. Ich sollte eine Nachricht überbringen und den Kurs nicht verlassen. Ich flog alleine.

Ich befand mich noch 19.105 km von meinem ersten Nav-Punkt entfernt, als sich mir fünf Sarthas näherten. Sie waren überall, und ich hatte meine Mühe, die jeweilige Position der Jäger herauszufinden. Ich visierte in diesem Durcheinander einfach eine von ihnen an, startete meine Turbos, um hinter ihr zu bleiben und schoß zwei Schüsse aus den MDs ab. Ich sah Trümmer, aber die Sartha war noch nicht am Ende. Ich versuchte, wieder hinter sie zu steuern, bis es mir endlich gelang. Danach genügten zwei weitere Schüsse, um das Ende herbeizuführen.

Ich traf auf zwei weitere Sarthas und schoß sie ab, bevor ich noch Zeit hatte zu merken, daß ich meinen Kurs verlassen hatte. Ich startete die Turbos und hielt den Knopf gedrückt, bis die beiden anderen Sarthas aufgaben. Am Nav-Punkt gab es keinerlei Probleme.

Der Rest meines Fluges verlief ohne Zwischenfälle. Ich kam auf Niven an, übergab meine Nachricht und eilte dann in meine Koje, um vor meiner nächsten Mission ein wenig Schlaf zu bekommen.

Als ich versuchte, Schlaf zu finden, gingen mir immer wieder dieselben Gedanken durch den Kopf. Mein Glück hatte sich gewendet. Nur wenige Tage zuvor hatte ich noch hinter einem Schreibtisch gesessen und nun war ich hier auf Niven, flog und war wieder mit den Kilrathis konfrontiert.



Wingman: Niemand, Schiff: Ferret

Ich wünschte mir einen festen Platz auf der *Concordia*, aber ich wußte auch, daß Tolwyn alles in seiner Macht stehende tun würde, um das zu verhindern. An dem Haß zwischen uns hatte sich noch nichts geändert. Obwohl Angel hinter mir stand, wußte ich, daß ich einen Kampf durchzustehen hatte, um wieder einen Platz als regulärer Pilot in einer der Wings zu bekommen. Aber Wunder waren schon öfters geschehen.

Niven-System — Serie 2, Mission 3(c)

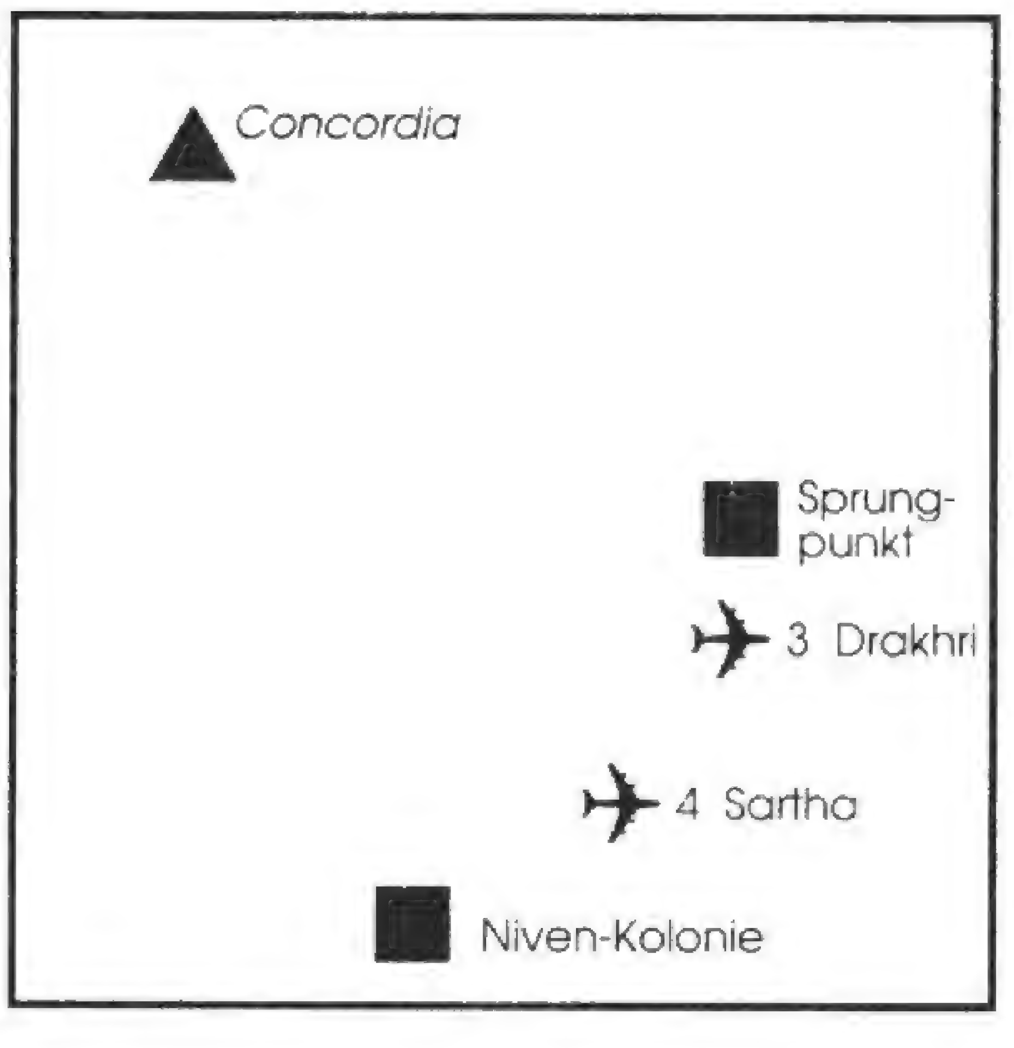
General Snell, Kommandeur der Niven-Kolonie, wollte meinen Rückflug zum Trägerschiff mit einer Eskorte verbinden. Ich sollte zwei Transportschiffe zu ihren Absprungpunkten begleiten und dann zur *Concordia* weiterfliegen.

Ich flog hinter den Transportern her und ließ meinen Autopiloten arbeiten. Ich war die einzige Eskorte und hoffte, daß wir nicht auf mehr feindliche Schiffe, als ich bewältigen konnte, treffen würden.

Wir waren gerade von Niven abgeflogen, als zwei Wings Sarthas die Transporter aufs Korn nahmen. »Das kann ja lustig werden«, dachte ich mir, »vier Sarthas zu stoppen, bevor sie irgendwelchen Schaden anrichten können.«

Ich verfolgte zwei mit eingeschalteten Turbos, kurvte wie wild in der Gegend herum und hatte sie bald erledigt. Währenddessen hatten die beiden anderen den Transportern bereits heftig mitgespielt. Ich visierte die beiden feindlichen Jäger an und provozierte sie. Eine von ihnen reagierte darauf und wandte sich mir zu. Ich startete die Turbos und verfolgte die Sartha, die weiterhin die Transporter *Bhomis* und *Excalibur* angriff.

Sie war so darauf fixiert, die Transporter zu treffen, daß sie einfach nur dastand und feuerte. Sie war mir vollkommen ausgeliefert, und bevor ich mich der Sartha hinter mir zuwandte, schoß ich sie ab. Ich rollte auf meine rechte Seite, um ihr weniger Fläche zu bieten, wich einer Rakete aus und beschoß meinen Gegner schließlich mit meinen MDs von der Seite. Das genügte. Wir konnten die Mission wieder fortsetzen.



Wingman: Niemand, Schiff: Ferret

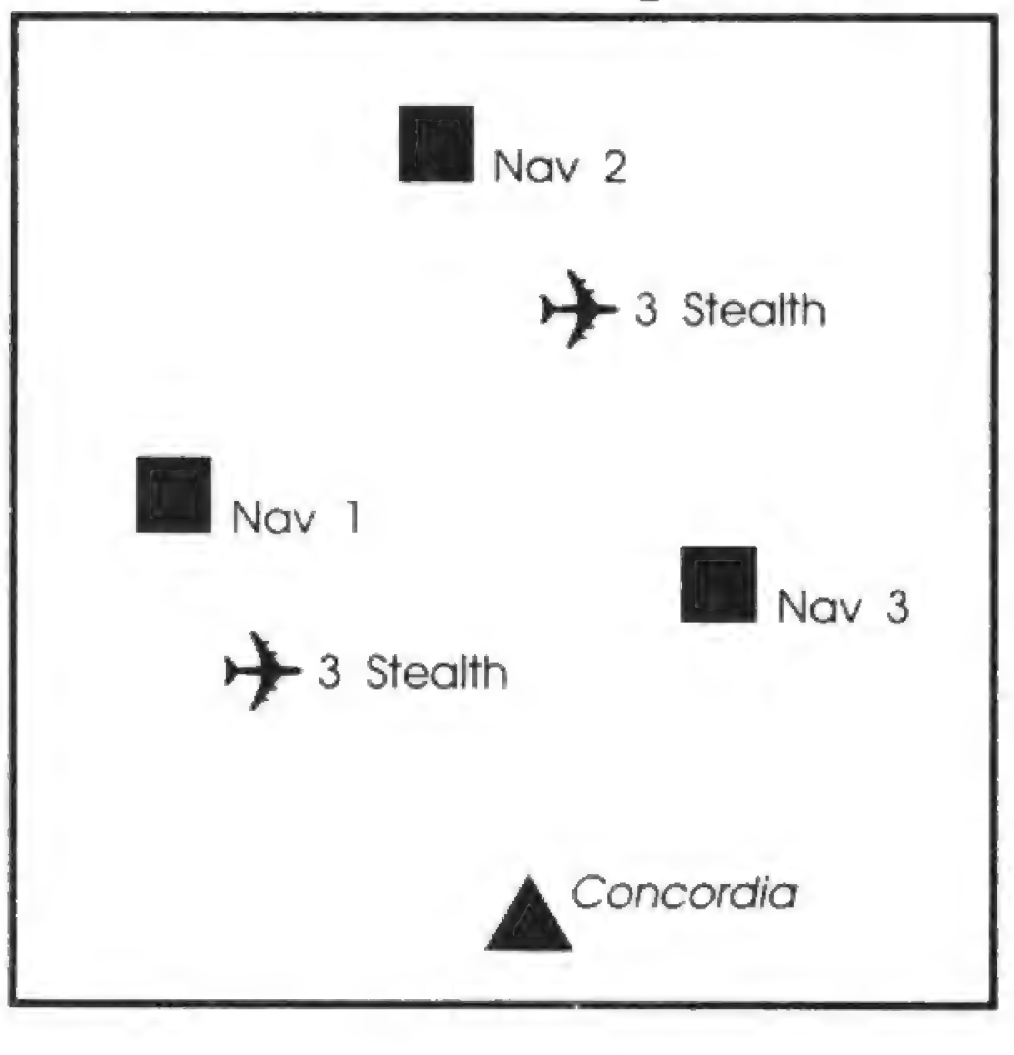
10.000 km vor dem Absprungpunkt griffen uns drei Drakhri an, aber ich hielt sie mir vom Leib, indem ich immer wieder mein Ziel änderte, ein paar Schüsse abfeuerte und sie immer wieder beleidigte. Die Transporter konnten das System verlassen. Ich raste zur *Concordia* zurück, wo ich von einem Mörder erfuhr, der am Vortag verhaftet worden war.

Niven-System **Serie 2, Mission 4(d)**

Am nächsten Tag hörte ich dann endlich die ganze Geschichte. Der Kommunikationsspezialist McGuffin war von einem Spion getötet worden, der unser System verwendet hatte, um Nachrichten an den Feind zu senden. Es gab Grund zu der Annahme, daß es ein Jägerpilot war. Ich wäre gerne an Bord der *Concordia* geblieben, um bei den Ermittlungen dabei zu sein, aber ich hatte noch einige Missionen zu fliegen. Angel gab mir den Auftrag, durch das Niven-System zu fliegen und zu überprüfen, ob eine Kampfflotte auf dem Weg nach Ghorah Khar war.

Ich traute meinen Augen nicht, als ich nur 19.691 km vor Nav 1 drei Schiffe erblickte. Der rechte VDU konnte sie nicht identifizieren, aber sie kamen mir bekannt vor. Endlich war ich nahe genug für einen visuellen ID. »Gütiger Gott«, murmelte ich, »das sind dieselben Schiffe, die ich vor 10 Jahren in der Nähe von K'tithrak Mang gesehen habe.« Als sie verschwanden, wußte ich, daß ich recht hatte. Es waren Kilrathi-Stealth-Jäger, und diesmal würden sie mir nicht entkommen.

Ich begann einen schnellen Zick-Zack-Kurs, damit sie mich nicht anvisieren konnten. Plötzlich schoß eine Rakete an meinem Bug vorbei, eine andere traf. Ich startete meine Turbos und glitt in die richtige Position, um das Schiff, das auf mich feuerte, abzuschießen. Es war unglaublich. Das Schiff explodierte nach nur zwei Schüssen aus meinen MDs. Die beiden anderen Schiffe sah ich nie wieder. »Das ist der Beweis«, dachte ich. »Ich werde einfach meinen Flugrekorder nehmen...« Ich überprüfte meine Schäden und bemerkte, daß die Black Box einen direkten Schuß abbekommen hatte. Ich beeilte mich, zu Nav 2 zu kommen.



Wingman: Niemand, Schiff: Ferret

Nav 2 war frei, aber es erschienen drei weitere Stealth-Jäger, als ich 64.800 km vor Nav 3 war. Ich sah sie nur für den Bruchteil einer Sekunde, dann waren sie verschwunden. Ich wartete noch ein wenig, aber sie kamen nicht wieder, feuerten nicht einen Schuß ab und erschienen auch nicht mehr auf dem Radar. »Ich werde nicht mehr länger der einzige Pilot sein, der sie zu Gesicht bekommt«, dachte ich. Ich wußte, ich war auf dem besten Weg, nach 10 Jahren endlich den Strick von meinem Hals zu nehmen.

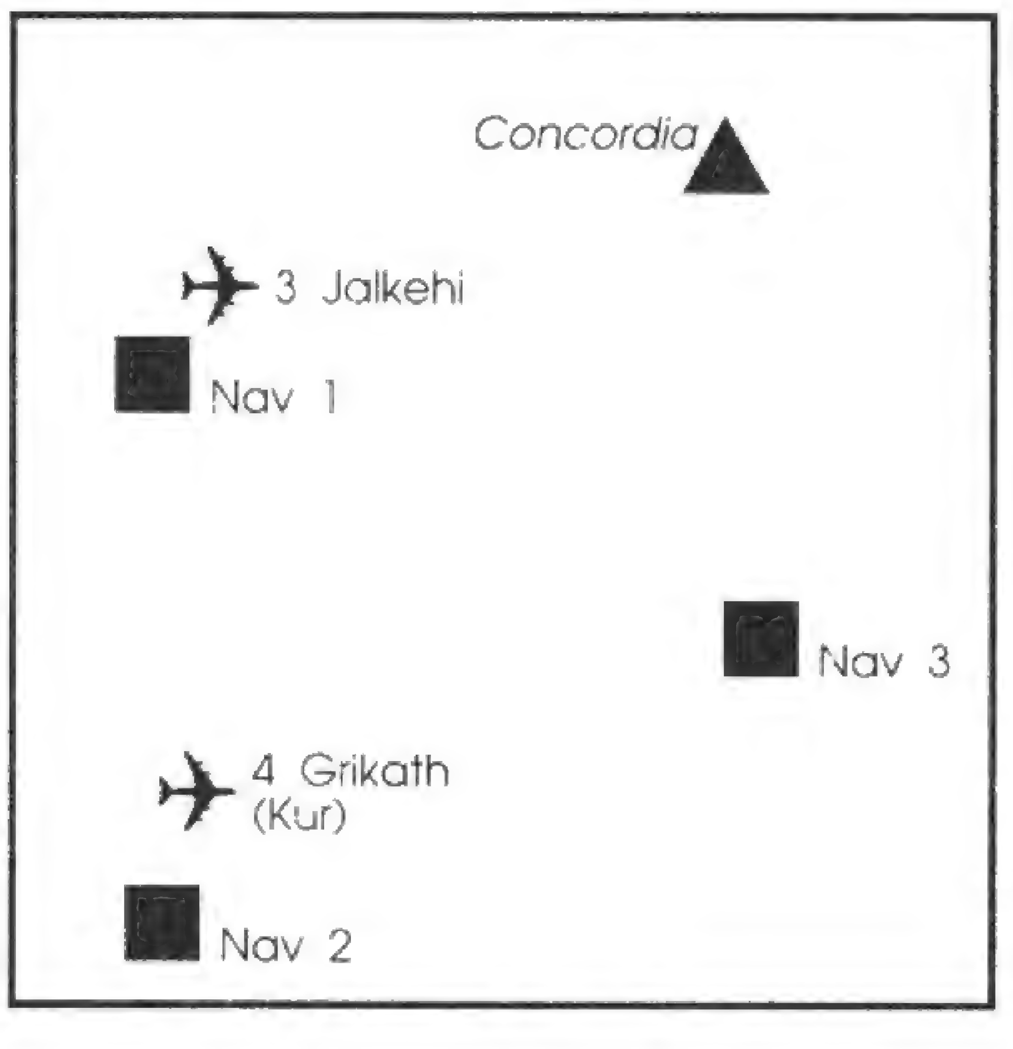
Ghorah Khar-System **Serie 3, Mission 1(a)**

Wie wußten, daß die Kilrathis durch das Niven-System geflogen waren, um nach Ghorah Khar zu gelangen. Wir wußten allerdings nicht, wo sie sich aufhielten. Ich sollte als Wingman für Colonel "Hobbes" Ralgha, den Kilrathi-Piloten, der während des Firekka-Feldzuges zu uns übergelaufen war, fliegen. Das fiel mir nicht gerade leicht.

Sobald wir uns im Raum befanden, übergab Hobbes mir das Kommando. »Sie sind ein guter Pilot«, sagte Hobbes, »einer der besten, die ich kenne, und ich stimme mit dem Urteil des Admirals absolut nicht überein.«

Die neuen Rapiers waren mit PACs, Lasern und Chaff-Hülsen ausgestattet. Der Rest an Waffen war das Übliche.

Kurz vor Nav 1 erschienen drei Jalkehi von oben. Ich befahl BREAK AND ATTACK. Hobbes gehorchte sofort. Die schweren Jäger der Kilrathis waren mit vielen Waffen bestückt, sogar mit einem Geschützturm, aber sie waren die schwerfälligsten Schiffe, die je ins All gestartet waren. Das war ihr Pech, denn wir flogen einfach um sie herum und schossen, was das Zeug hielt. Wegen ihrer Hecktürme vermieden wir es, von hinten anzugreifen.



Wingman: Hobbes, Schiff: Rapier

Kur, einer der besten Kilrathi-Piloten, traf 14.094 km vor Nav 2 auf uns. Er führte eine Wing mit vier Grikaths an. Ich befahl Hobbes ATTACK MY TARGET, und wir verfolgten gemeinsam den Kilrathi. Die Grikaths waren nur mit NCs bestückt, daher versuchten wir uns in einem Kampf auf größere Entfernung, wobei unsere Laser uns von großem Nutzen waren. Es war unser Glück, daß wir beide dasselbe Ziel angriffen, denn die feindlichen Schiffe waren gut gepanzert. Sobald wir Kur vernichtet hatten, flog Hobbes mit beschädigten Computersystemen zur Basis zurück. Jetzt war ich mit drei Grikaths alleine. Turbo-Gleitmanöver schienen mir die beste Taktik zu sein. Ich vermied es, ihren Hecktürmen zu nahe zu kommen, und flog immer unter Turbos, um zur Not ausweichen zu können. Diese Taktik wirkte.

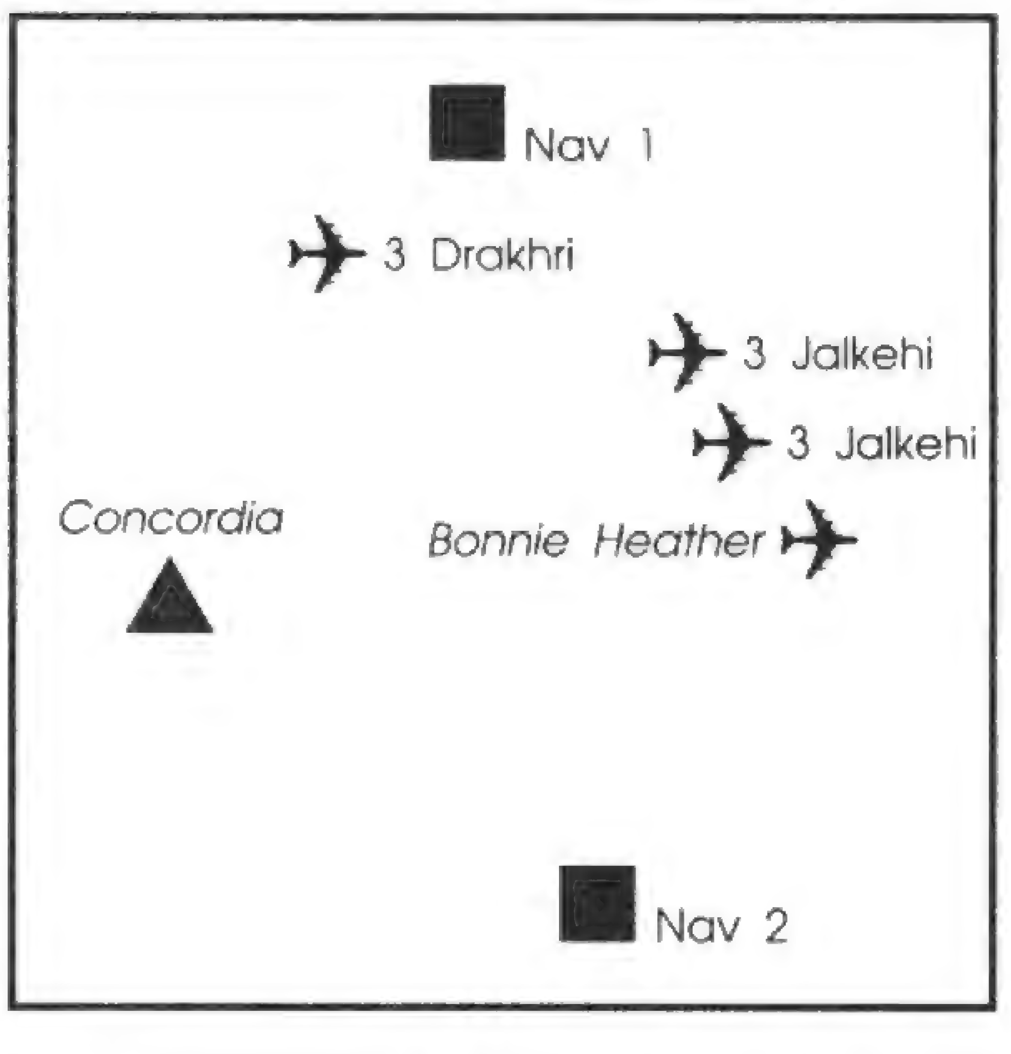
Ghorah Khar-System — Serie 3, Mission 2(b)

Hobbes war nicht sehr erfreut, als Angel uns auftrug, einen Freihändler mit wichtigen Informationen zur *Concordia* zurückzubegleiten. Ich nehme an, es war ihm zu langweilig und er wollte etwas aufregenderes erleben. Sein Wunsch ging in Erfüllung.

Über zwei verschiedene Nav-Punkte machten wir uns auf den Weg zur *Bonnie Heather*. Auf dem Weg zu Nav 1 trafen wir auf drei Drakhris. Ich befahl BREAK AND ATTACK, und Hobbes wandte sich dem Schiff zur linken zu. Ich brach nach rechts aus, um mich den beiden anderen zu widmen, aber eine der Drakhri kam mir zuvor und startete einen Frontalangriff.

»Wenn es das ist, was du willst, bitte«, murmelte ich und schoß mit meinem Laser auf sie. Ich startete die Turbos immer dann, wenn ich merkte, daß ein Schuß auf mich abgegeben worden war, aber das bewahrte mich nicht vor allen Treffern. Ich machte mich aus dem Staub, bis meine Schilder sich wieder regeneriert hatten, begann zu gleiten, drückte die Rückschrittaste, wendete und schoß. Da die Drakhri mir immer nahe geblieben war, durchschnitten meine Laser ihre Schutzschilder und mit einem »Yaaa!« ging sie herunter.

Hobbes gab mir durch, daß auch er ein feindliches Schiff erledigt hatte. Ich befahl ihm ATTACK MY TARGET und wechselte zu meiner PAC. Das ist eine starke Waffe bei mittlerer Entfernung, und in Kombination mit den Waffen meines Wingmans genügte sie, um das dritte feindliche Schiff zu erledigen.



Wingman: Hobbes, Schiff: Rapier

Wir passierten Nav 1 ohne Schwierigkeiten und flogen per Autopilot, als die Jalkehi angriffen. Es waren zwei Wings mit je drei Schiffen und ich wußte, daß sie auf dem Weg zum Freihändler waren. Hobbes und ich beschleunigten.

Bei 6000 m feuerte ich ein Dumb-Fire ab, um ihnen mitzuteilen, daß wir hinter ihnen waren. Jeder Schuß mußte treffen. Wir umkreisten die Jalkehis, provozierten sie ununterbrochen, trafen sie mit unseren FGs und Raketen. Hobbes und ich feuerten auch Chaff-Hülsen ab und starteten dann die Turbos, um den Explosionen auszuweichen. Hobbes erledigte zwei und ich vier von ihnen.

Ghorah Khar-System — Serie 3, Mission 3(c)

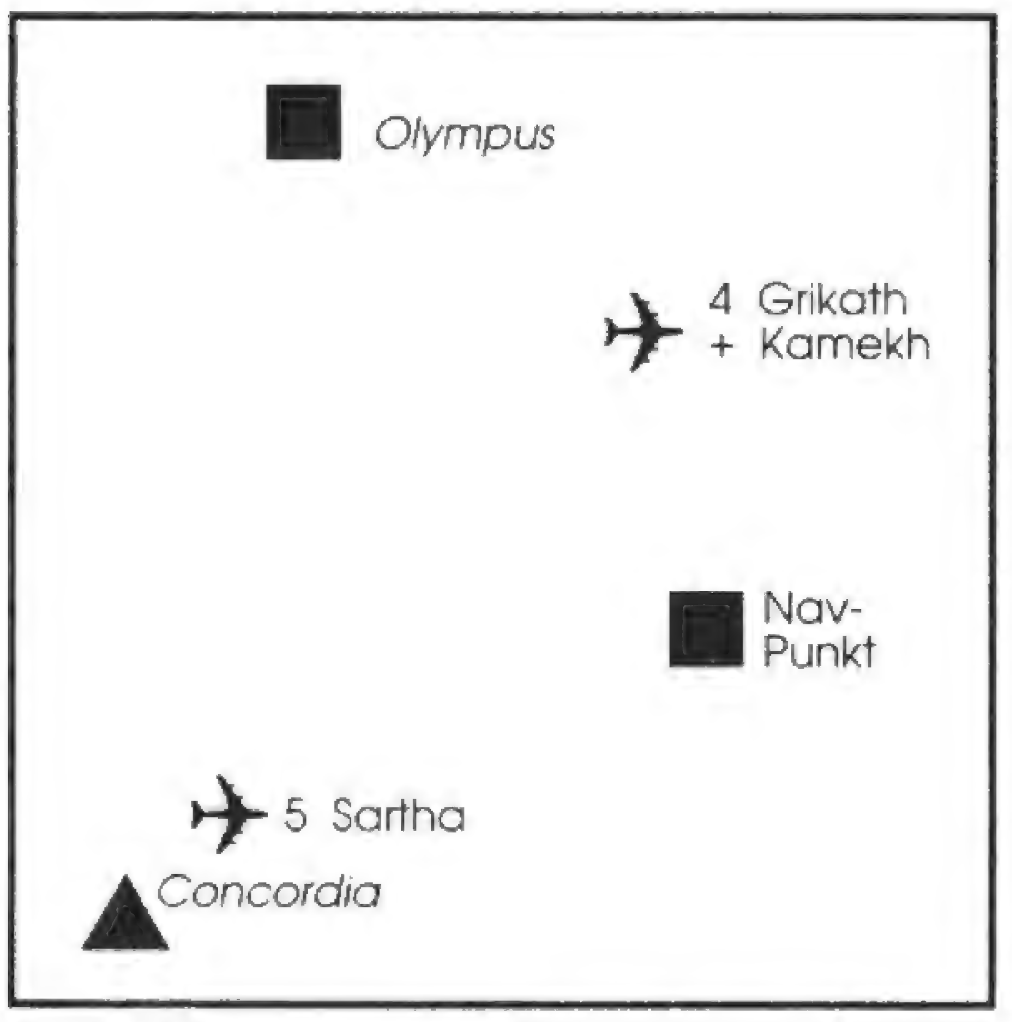
Anmerkung des Autors: Wenn Ihr Euch weiterhin auf dem Gewinnerpfad des Spieles bewegen wollt, müßt Ihr unbedingt die Kamekh zerstören.

Angel hatte uns mitgeteilt, daß wir auf zwei Broadswords treffen sollten und danach einige Kilrathis zu bekämpfen hätten, die sich auf dem Weg zur Station *Olympus* befanden, als die *Concordia* angegriffen wurde. Wir hätten nicht schneller starten können.

Fünf Sarthas beschossen das Trägerschiff, als wir herauskamen. Hobbes und ich griffen verschiedene Ziele an und begannen, die feindlichen Piloten zu provozieren, um sie von ihrem eigentlichen Ziel abzulenken. Die Sarthas waren lästig, aber Hobbes schoß sofort eine von ihnen ab, dasselbe gelang dem Trägerschiff, während ich noch immer meiner ersten hinterherjagte. Ich kam hinter das feindliche Schiff, schwächte die Heckschilder mit meinen Lasern und beendete mein Werk mit den Javelins. Die letzte erledigten wir gemeinsam.

Wir trafen auf die Broadswords und beeilten uns, um zu den feindlichen Streitkräften zu gelangen. Wir waren noch 6033 km von Nav 2 entfernt, als wir die vier Grikaths und die Kamekh sichteten. Die Aufgabe der Broadswords war es, die Corvette außer Gefecht zu setzen, wogegen wir die schwereren Jäger ins Visier nahmen.

Hobbes und ich feuerten FF-Raketen mitten in die feindlichen Schiffe, noch bevor die großen, mit Torpedos bestückten Kampfschiffe zu uns stoßen konnten. Ich visierte ein Ziel an, befahl Hobbes, es anzugreifen und raste zu einer Grikath. Nur eine von ihnen reagierte auf meine Beleidigungen, und als sie einen weiten Bogen flog, näherte ich mich ihr und aktivierte all meine Waffen. Die Broadswords schienen zwei der Grikaths mit ihren Hecktürmen unter Kontrolle zu haben, deshalb wandte ich mich dem feindlichen Schiff zu, das Hobbes bereits geschwächt hatte. Ein Schuß aus der PAC genügte, und alles war vorbei.



Wingman: Hobbes, Schiff: Rapier

Wir beschäftigten die übriggebliebenen Grikaths, während die Broadswords die Kamekh mit ihren Torpedos explodieren ließen. Wir beendeten unsere Manöver mit Schüssen aus günstigen Positionen, die uns auch die Möglichkeit gaben, zu den Hecktürmen der feindlichen Schiffe Distanz zu halten.

Wir landeten bei der Station.

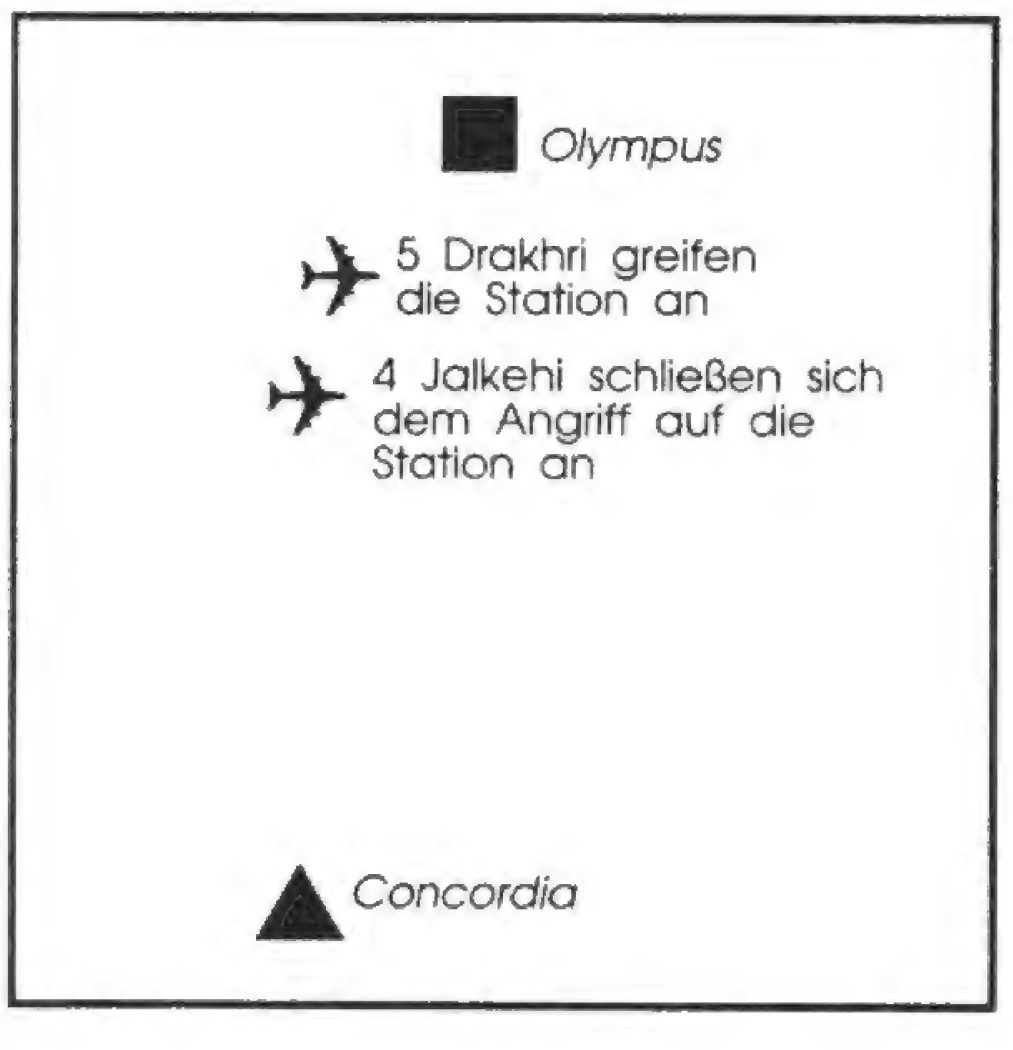
Ghorah Khar-System — Serie 3, Mission 4(d)

Wir befanden uns noch nicht ganz eine Stunde auf der Weltraumstation, als der Alarm ertönte. *Olympus* war unter Beschuß, und alle Wings sollten abfliegen. Da unsere Jäger sogar noch warm waren, waren Hobbes und ich die ersten, die starteten, und wir fanden uns inmitten von fünf Drakhris wieder.

Wir hatten nur einen Geschwindigkeitsvorteil von 50 KPS, aber wir wußten, daß die Drakhri keine Hecktürme besaßen, so daß wir mit unseren Turbos immer in einer Heckposition blieben. Von dort aus konnten wir unsere Javelins einsetzen und, je nach Entfernung, auch unter unseren anderen Waffen wählen. Auf dem Bildschirm sah es verrückt aus, wie die Schiffe ihre Positionen änderten, als wir begannen, sie zu provozieren.

Wir hatten bereits drei von ihnen abgeschossen, als ich eine Drakhri bemerkte, die die Station langsam umrundete und sich einen günstigen Platz für ihren nächsten Schuß suchte. Ich visierte sie an, befahl Hobbes, sie anzugreifen und raste ebenfalls in die Richtung. Wir griffen von verschiedenen Seiten an, aber der Pilot war so beschäftigt, daß er uns nicht einmal bemerkte. Es war ein Feuerwerk, als unsere Geschütze ihn in eine andere Welt beförderten. Mit zwei Rapiers griffen wir auch den letzten Kilrathi an, der ebenfalls nicht lange Widerstand leisten konnte.

Ich dachte schon, wir hätten es überstanden, als vier Jalkehi in den Kampf eingriffen. Als ich sah, daß sie Raketen abfeuerten, flog ich vor die Station, schoß eine Chaff-Hülse ab und machte mich aus dem Staub. Ich stellte auf FGs um, startete die Turbos und begann erneut, mit Beleidigungen um mich zu schmeißen. Ich hatte vor, es ihnen richtig zu geben, aber scheinbar hatte ich schon genug gesagt, denn alle drei rasten auf mich zu. Das war nun aber doch zu viel.



Wingman: Hobbes, Schiff: Rapier

Wenn die Kilrathis die Jalkehi etwas manövrierfähiger gestaltet hätten, wäre es für uns noch schwieriger gewesen, aber so konnten wir zwischen sie gelangen, unsere Geschütze abfeuern und verschwinden, bevor sie eine Chance hatten zu reagieren.

Zwischen den Missionen

Die eigenartigen Umstände, die mich auf die *Concordia* gebracht hatten, erneuerten meine Erinnerungen an die *Tiger's Claw*. Ich sah Angel und Paladin wieder und erfuhr aufregende Neuigkeiten über Maniac.

Ich war erstaunt gewesen, als ich erfuhr, daß Angel, jetzt Colonel Devereaux, die Wings auf dem Trägerschiff kommandierte. Sie war mir immer ein sehr guter Freund gewesen, und sie war einer der wenigen, die meine Geschichte über die unsichtbaren Flugzeuge, die die *Tiger's Claw* vor vielen Jahren zerstört hatten, glaubte. Tatsächlich hatte sie viele Versuche unternommen, Admiral Tolwyns Einstellung mir gegenüber zu beeinflussen. Sie waren erfolglos gewesen, aber sie hatte es wenigstens versucht.

Während unserer Zeit auf der *Tiger's Claw* waren wir unzählige Male zusammen geflogen. Als junger Pilot hatte ich ein paar plumpe Annäherungsversuche unternommen, aber Angel war damals zu sehr beschäftigt gewesen und hatte alle meine Angebote zurückgewiesen. Nichts hätte ich lieber gehabt, als es heute, viele Jahre später, erneut zu versuchen. Die Tatsache jedoch, daß sie mittlerweile Colonel geworden war und ich immer noch ein kleiner Pilot war, hinderte mich daran. Und so blieb diese Geschichte nichts als ein schöner Traum.

Spirit war nie eine sorglose Frau gewesen, aber jetzt schien sie mir noch bedrückter als je zuvor. Als vor 11 Jahren ihr Verlobter von den Kilrathis gefangengenommen worden war, war ein Teil von ihr ausgelöscht worden. Sie hatte nie die Hoffnung aufgegeben, ihn irgendwann einmal befreien zu können, auch wenn ich nach all den Jahren dachte, daß diese Hoffnung wohl erloschen sein mußte. Ich weiß nicht warum, aber ich hatte das sichere Gefühl, daß Spirit nie mehr einen anderen Mann lieben würde. Das Leben hatte ihr nur eine einzige Chance gegeben.

Paladin erschien aus dem Nichts. Ich eskortierte einen Freihandelsfrachter zur *Concordia* zurück und wußte nicht einmal, daß Paladin an Bord war. Wie sich herausstellte, war er der Eigner und Kapitän der *Bonnie Heather*.

Wir hatten Gelegenheit, uns ein paar Mal zu sehen, während er sich an Bord des Trägerschiffs befand, aber ich bekam nie heraus, was er eigentlich tat. Er machte ein paar vage Andeutungen, daß er ein Agent für irgendetwas war, aber ich hätte nicht sagen können, ob er irgendeine offizielle Größe war oder ob er sich selbständig gemacht hatte, um das Kriegsvorgehen zu unterstützen. Einmal bot er mir einen Job an und machte die unklare Bemerkung: »Es gibt mehrere Wege, einen Krieg zu gewinnen.« In der ganzen Galaxis gab es niemanden, mit dem ich lieber geflogen wäre, aber ich war nun einmal Kampfpilot, und auf der *Bonnie Heather* zu fliegen, wäre nichts für mich gewesen.

Während meiner Jahre auf der *Caernavon* hatte ich immer wieder versucht, Neuigkeiten über Maniac zu erfahren. Das letzte Mal hatte ich ihn in der Krankenstation auf der *TCS Austin* gesehen.

Ich hatte öfters versucht, ihm über den Computer Nachrichten zukommen zu lassen, aber sie hatten ihn wohl nie erreicht. Nach einiger Zeit hatte ich es aufgegeben, überzeugt, er sei mittlerweile in eine andere Welt hinübergewechselt. Ich hatte mich auch nicht an seine Familie auf Leto gewandt, um keine alten Wunden aufzureißen.

Als Paladin mir erzählte, daß Maniac im Deneb-Sektor flog, hätte ich weinen können. »Das ist ja fantastisch«, freute ich mich. »Stell Dir vor, 'Der Verrückte von Firekka' und 'Der Verräter von K'tithrak Mang' sind beide wieder auferstanden. Wir haben beide einen Ruf zu retten, wie Du weißt.«

»Ich glaube, Maniac hat es bereits geschafft«, gab Paladin zurück. »Er hat die ganze Flotte im Deneb-Sektor gerettet, indem er zwei Ralatha zwang zu kollidieren. Niemand ist sicher, wie er das gemacht hat, aber einige denken, daß er zu der Zeit per Autopilot flog, aber es waren keine Broadswords oder Sabres da draußen, die diese großen Schiffe mit Torpedos hätten abschießen können. Wenn diese beiden Schiffe nicht zusammengestoßen wären, hätte dieser Krieg ein wirklich schlechtes Ende nehmen können, und all unsere Anstrengungen wären vollkommen sinnlos gewesen.«

Ich hätte nicht glücklicher sein können. Maniac und ich hatten eine wirklich harte Zeit durchgemacht. Wir konnten uns beide nicht besonders leiden, und ich hätte noch immer nicht mit dem Piloten, den ich noch von Firekka in Erinnerung hatte, fliegen wollen. Aber als vor 10 Jahren unser beider Karriere den Bach hinunter zu gehen schien, hatte es zwischen uns doch so etwas wie unausgesprochenes Mitleid und Verständnis gegeben.

Noch immer machte ich mir Gedanken wegen dieses kurzen Zwinkerns von Maniac, als ich damals die Krankenstation verließ. Täuschte er seine Geisteskrankheit aus irgendeinem Grund nur vor? War er einfach des Todes und des Zerstörens müde? Ich hoffte wirklich, eines Tages die Gelegenheit zu haben, mit ihm über meine Gedanken zu sprechen. Das wäre eines der interessantesten Meetings in der Geschichte der Raumfahrt geworden.

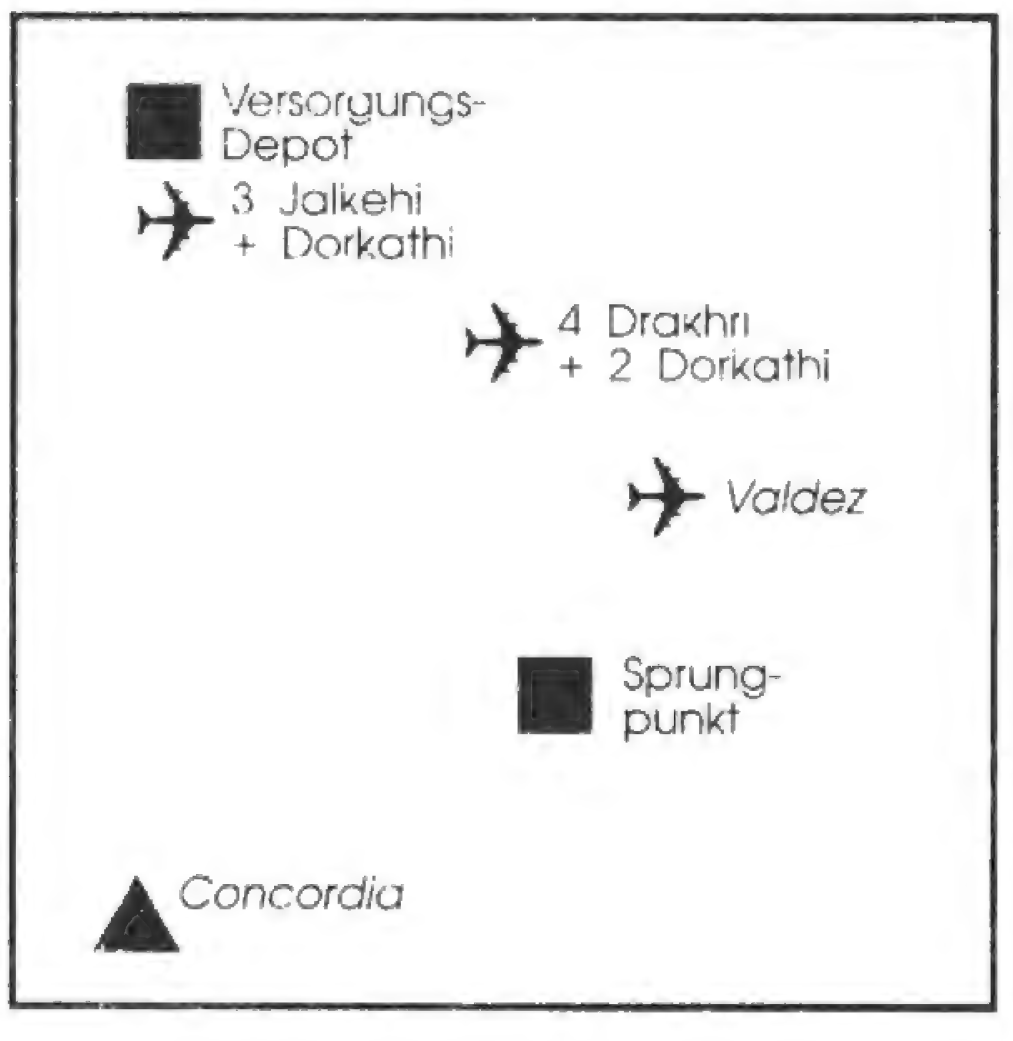
Novaya Kiev-System **Serie 4, Mission 1(a)**

Die Kilrathis hatten das Novaya Kiev-System geräumt, bis wir ankamen, aber sie hatten ein Versorgungsdepot zurückgelassen. Für den Fall, daß sie jemals wieder zurückkehren sollten, wollten wir dieses Depot zerstören. Doomsday war mein Wingman und wir würden Broadswords fliegen. Auf unserem Weg war ein Zwischenstop zum Auftanken nötig.

Es war ein gemütlicher Flug, und als ich die *Valdez* geortet hatte, gab ich meine Bitte zu landen und zu tanken durch. Es kam nicht oft vor, daß wir zwischendurch nachtanken mußten.

49.000 km vor dem Treibstoffdepot trafen wir auf einen feindlichen Konvoi. Es handelte sich um vier Drakhri, die zwei Dorkathis (Transporter) eskortierten. Da wir nicht wußten, was uns beim Treibstoffdepot erwarten würde, hielten wir uns an unsere Geschütze. Die Dorkathi fielen den üblichen Heckangriffen zum Opfer. Wir feuerten bis auf eine Entfernung von 750 m und zogen unsere Maschinen erst kurz vor der Kollision wieder hoch. Auf so kurze Entfernung waren unsere MDs besonders wirksam.

Das Treibstoffdepot war schon in Sichtweite, als uns drei Jalkehi angriffen. Es war ein sehr ausgeglichener Kampf, da unsere Geschwindigkeiten nahe beieinander liegen. Die Broadswords sind aber leichter zu manövrieren, und das war schließlich ausschlaggebend. Wir hielten uns an unsere MDs und setzten sehr oft auch unsere Heck- und Seitentürme ein. Jetzt blieben nur noch die Dorkathi und das Versorgungsdepot. Ich wollte zuerst die Dorkathi erledigen, um mir keine Gedanken mehr um ihre Geschütze machen zu müssen. Doomsday benützte zu diesem Zweck Pilums, und wir beendeten das Ganze dann mit unseren Kanonen.



Wingman: Doomsday,
Schiff: Broadsword

Wir brauchten zwei Anläufe, um das Depot zu zerstören. Bei 10.000 m visierte ich das Ziel an, ging auf 120 KPS und hielt einen geraden Kurs. Bei 3500 m begann die Abschußanzeige zu blinken, aber ich wartete bis zu einer Entfernung von 2500 m, bis ich endlich den Torpedo startete. Der erste wurde seiner Aufgabe nicht gerecht, aber der zweite traf um so schwerer. Ich flüchtete vor der wahnsinnigen Explosion.

Novaya Kiev-System — Serie 4, Mission 2(b)

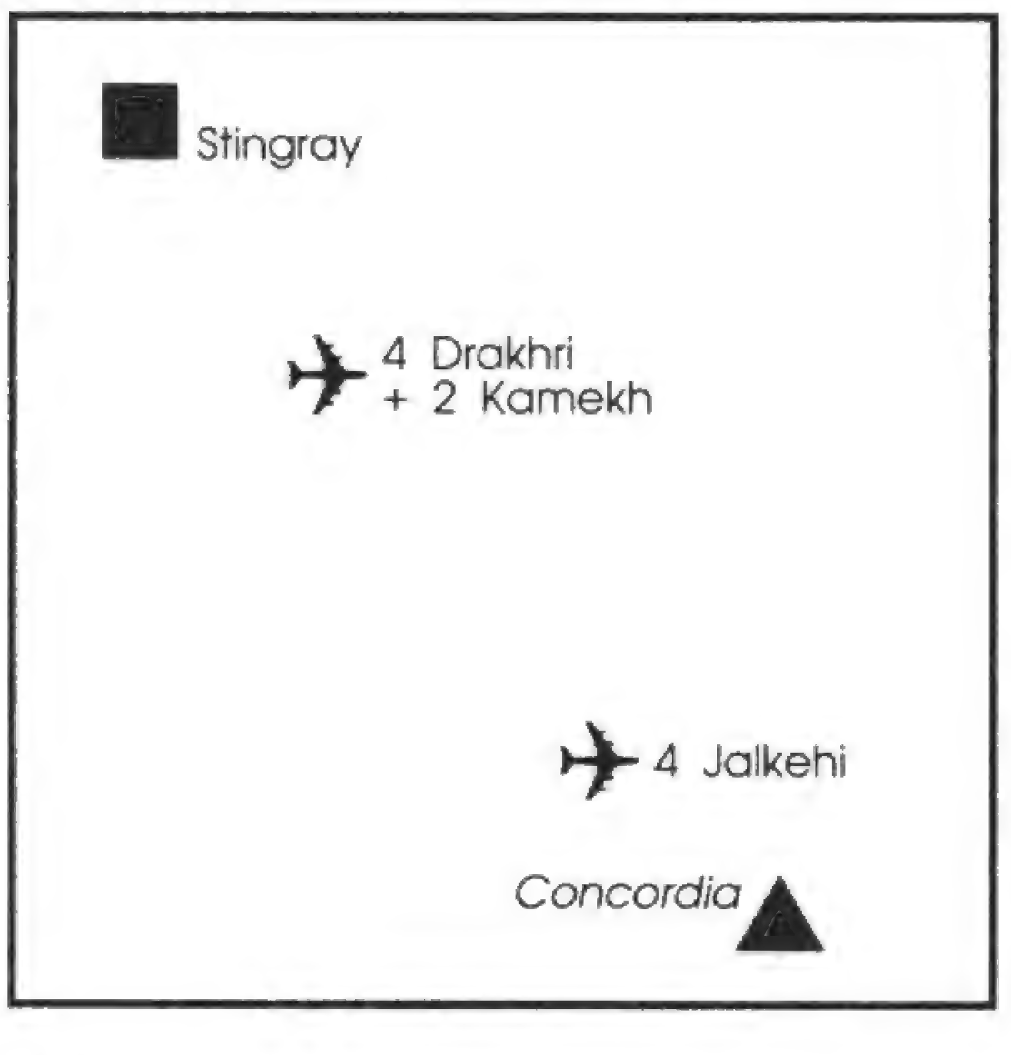
Ich war so nervös wie eine Maus in einer Schuhschachtel. Doomsday und ich waren zu einer Suchmission aufgebrochen und flogen auf Broadswords. Stingray war aus seinem Schiff abgesprungen, und wir hatten ihn zu bergen, bevor die Kilrathis ihn in die Hände bekamen. Ich war so schecklich nervös, weil ich noch nie zuvor den Traktorstrahl benützt hatte, um einen Menschen zu bergen. Außerdem hatte ich von einem Piloten gehört, der vergessen hatte, das Heckgeschütz auf Traktorstrahl umzustellen und so seinen besten Freund in die Luft gesprengt hatte.

Vier Jalkehi rasten auf uns zu, als wir noch 82.418 km vor der Stelle waren, an der der Pilot zum letzten Mal gesehen worden war. Ich versuchte eine neue Taktik. Ich ließ sie hinter mich kommen und schoß dann mit meinen Heck- und Seitentürmen. Auf diese Weise erledigte ich zwei von ihnen, und auch Doomsday schoß eine ab. Bei meiner ersten Mission in einer Broadsword hatte ich vergessen, das neue Zielerfassungs-System (ITTS) zu aktivieren, aber diesmal schoß ich dank dieses Systems wie ein Zauberer, und jeder Schuß traf.

»Hey, dieses Zielsystem ist fantastisch«, sagte ich mir, und genau in diesem Moment erreichte mich eine Nachricht von der *Concordia*. Eine Wing Drakhri und zwei Kamekhs näherten sich dem Piloten. »Das Risiko ist zu groß«, sagte der Funker, »kommen Sie zurück«.

»Es tut mir leid, ich kann Sie nicht verstehen, die Leitung ist gestört«, gab ich zur Antwort.

Mit dem ITTS erledigten wir die Drakhri und setzten dann die Torpedos ein. Auf diese Weise erledigte jeder von uns eine Kamekh.



Wingman: Doomsday,
Schiff: Broadsword

Wir fanden Stingray, wie er durch den Weltraum schwebte. Er war noch sehr nahe der angegebenen Position. Ich beeilte mich, zu ihm zu kommen, hob die Nase der Broadsword und legte mich mit dem Schiff über ihn. Sobald er unter mir war, betätigte ich die Rückschrittaste, um zum Halten zu kommen. Als der gelbe Punkt auf dem Rader erschien, stellte ich auf Traktorstrahl, visierte den Piloten an und holte ihn herauf.

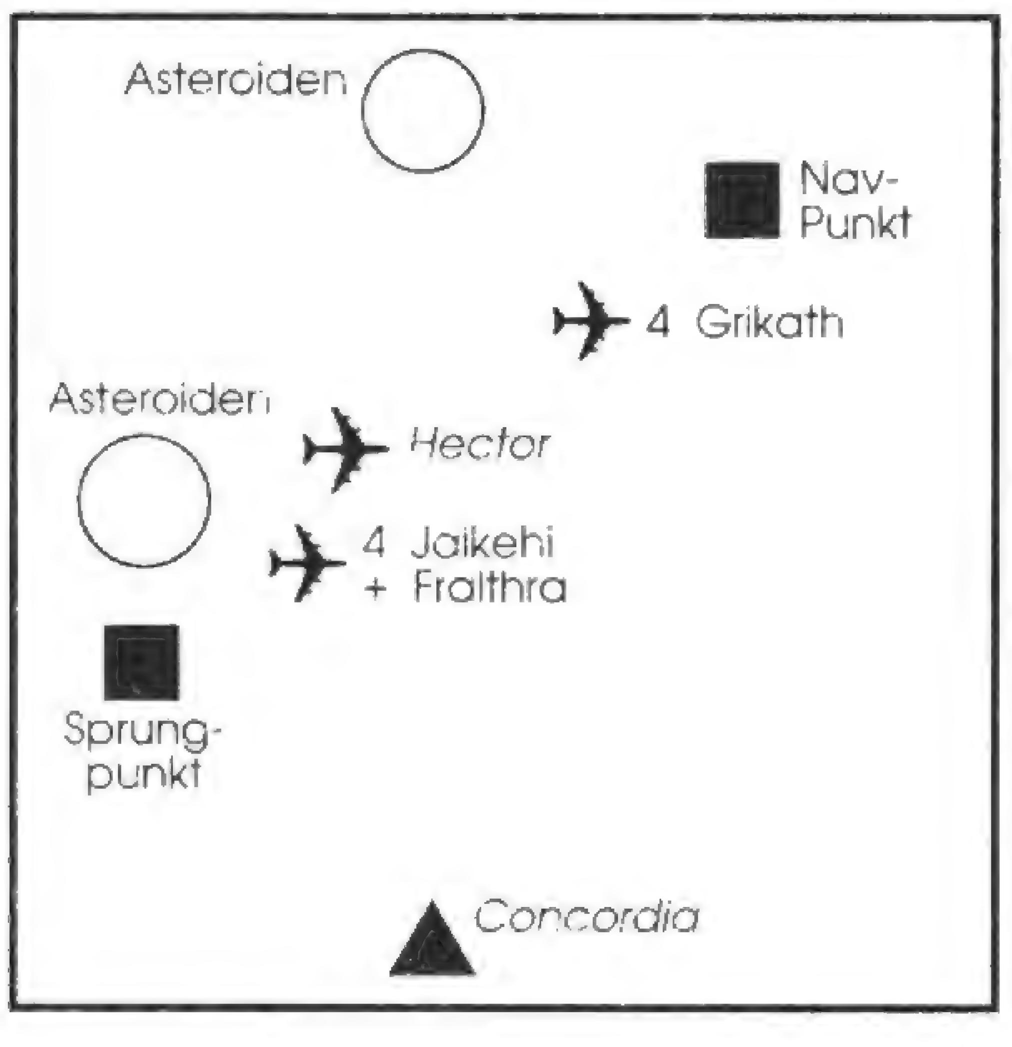
Ich wußte, ich würde großen Ärger mit Tolwyn bekommen, weil ich mich einem Befehl widersetzt hatte, aber ein Menschenleben war es wert.

Novaya Kiev-System — Serie 4, Mission 3(c)

Es war ein ziemlich strenges Briefing, und Angel gab Stingray und Jazz eine Verwarnung, nachdem sie das Briefing unterbrochen hatten. Doomsday und ich sollten in ein anderes System springen und die *Hector* bei einem Angriff auf eine Fralthra unterstützen.

Unser Sprung verlief ohne Schwierigkeiten, aber nur noch 7000 km vor der *Hector* stießen wir auf vier Jalkehi, die die Fralthra eskortierten. Ich befahl BREAK AND ATTACK, rollte nach links und versuchte, hinter die feindlichen Schiffe zu gelangen. Das klappte leider nicht. Sie hatten gewendet und standen mir jetzt frontal gegenüber. »Das hat schon einmal funktioniert, also versuche ich es jetzt nochmal«, dachte ich. Ich bremste stark ab, wendete und begann, mich von ihnen zu entfernen. Doomsday hatte bereits eine von ihnen erledigt, aber mir waren jetzt drei von ihnen auf den Fersen. Als sie nahe genug waren, schoß ich aus meinen Heckgeschützen. Ich konnte so einem der Jäger großen Schaden zufügen und ihn mit einem weiteren Schuß endgültig herunterholen.

Doomsday traf mit seinen ITTS-gesteuerten Waffen, und ich erledigte die letzten beiden mit meinen Pilums und Geschützen. Die *Hector* hatte die Fralthra noch nicht unter Kontrolle. Nachdem wir die Jäger ausgeschaltet hatten, befahl ich Doomsday, mein Ziel anzugreifen, und wir begannen mit unserem Torpedobeschuß. Bis wir die Fralthra im Visier hatten, hüteten wir uns vor ihren Waffen. Ich feuerte zwei Torpedos ab, Doomsday einen. Die Fralthra explodierte. Doomsday mußte sein Schiff verlassen, und ich rief den Rettungsdienst, um ihn bergen zu lassen. Wir hatten noch nicht den Nav-Punkt erreicht, als vier Grikaths erschienen. Da es sehr langsame Schiffe sind, wich ich einfach nur ihren Schüssen aus und schoß eine nach der anderen ab, als sie mein Schiff einkreisten. Ich hatte ein wirklich beachtenswertes Waffenarsenal an Bord.



Wingman: Doomsday,
Schiff: Broadsword

Novaya Kiev-System — Serie 4, Mission 4(d)

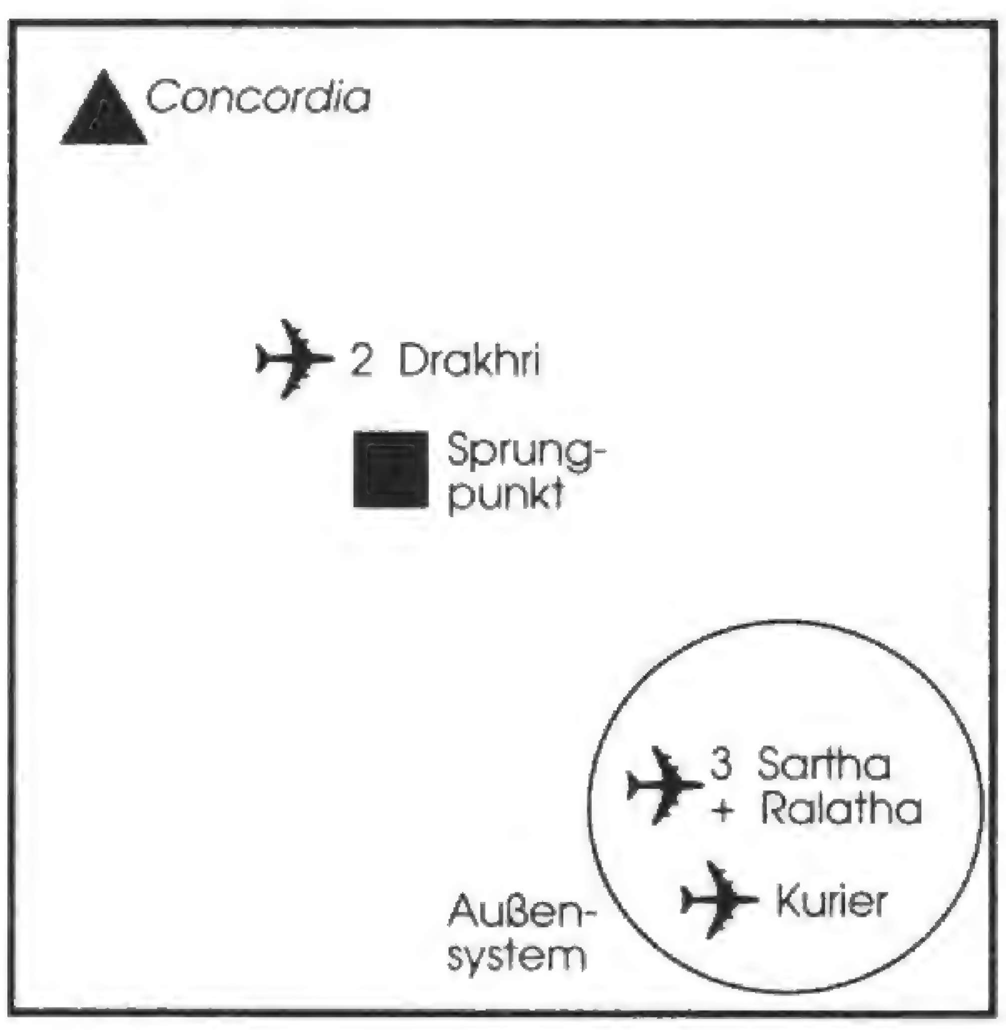
Doomsday und ich wurden zur gleichen Zeit zur Abflugrampe gerufen. Wir flogen auch beide auf Broadswords, aber ich sollte eine Solomission fliegen und einen Kurier zur *Concordia* zurückgeleiten.

Mit glühenden Turbos raste ich zum Sprungpunkt, als zwei Drakhri auf mich zugeschossen kamen. Ich war noch 14.000 km vom Absprungpunkt entfernt und wußte, daß ich keine Zeit verlieren durfte. Dank meiner guten Panzerung brauchte ich mit den feindlichen Schiffen nicht lange herumzutanzen. Ich feuerte eine Pilum ab, ging auf 250 KPS und ließ sie kommen. Die drei MDs hatten mit dem ersten Schiff ein leichtes Spiel, und meine Heckgeschütze erleuchteten das All und füllten das Universum mit Wrackteilen an. Ich glaube, daß der zweite Pilot sein Schiff verließ, aber ich hatte diesmal keine Zeit, Gefangene zu machen.

Nach meinem Sprung erhielt ich eine Nachricht von dem Kurierschiff. Man hatte große Schwierigkeiten. Drei Sarthas und eine einzelne Ralatha waren dabei, ihre Verteidigung zu durchbrechen, und ich hatte keine Chance, noch rechtzeitig dort anzukommen. Der Funk-Offizier gab mir durch, daß sie vorhatten, die Kassette mit den Informationen durch einen ihrer Türme ins All zu schicken. Meine Aufgabe war es nun, mich durch die Kilrathis hindurchzukämpfen und die Kassette heil zu Admiral Tolwyn zurück zu bringen.

So wie die Sarthas um mich herumschwirrten, war es leichter, sie mit meinen Heckgeschützen zu erledigen als mit meinen vorderen Geschützen. Ich feuerte meine letzte Pilum ab, um den Sarthas ein weiteres Problem aufzutischen.

Als ich erst einmal die Eskorte erledigt hatte, konnte ich mit einem einzigen Torpedo auch die Ralatha vernichten. Es war ein Angriff, wie er im Buche stand. Bei 8000 m Ziel anvisiert, langsame und gerade Annäherung, bis auch der Torpedo auf sein Ziel programmiert war, Abschuß bei 2000 m.



Wingman: Niemand,
Schiff: Broadsword

Ohne weitere Ablenkungen war es ein Kinderspiel, die Datenkassette an Bord zu nehmen. Ich flog gerade auf sie zu, flog über sie, bremste ab und holte sie hoch.

Ich überlegte, ob die Zeit, die es mich gekostet hatte, die Drakhri zu bekämpfen, die gewesen war, die dem Kurierschiff und seine Besatzung das Leben gekostet hatte. Das war wieder eine dieser Sachen und Zweifel, die ein Pilot sein ganzes Leben lang mit sich herumtragen muß.

Heaven's Gate-System — Serie 5, Mission 1(a)

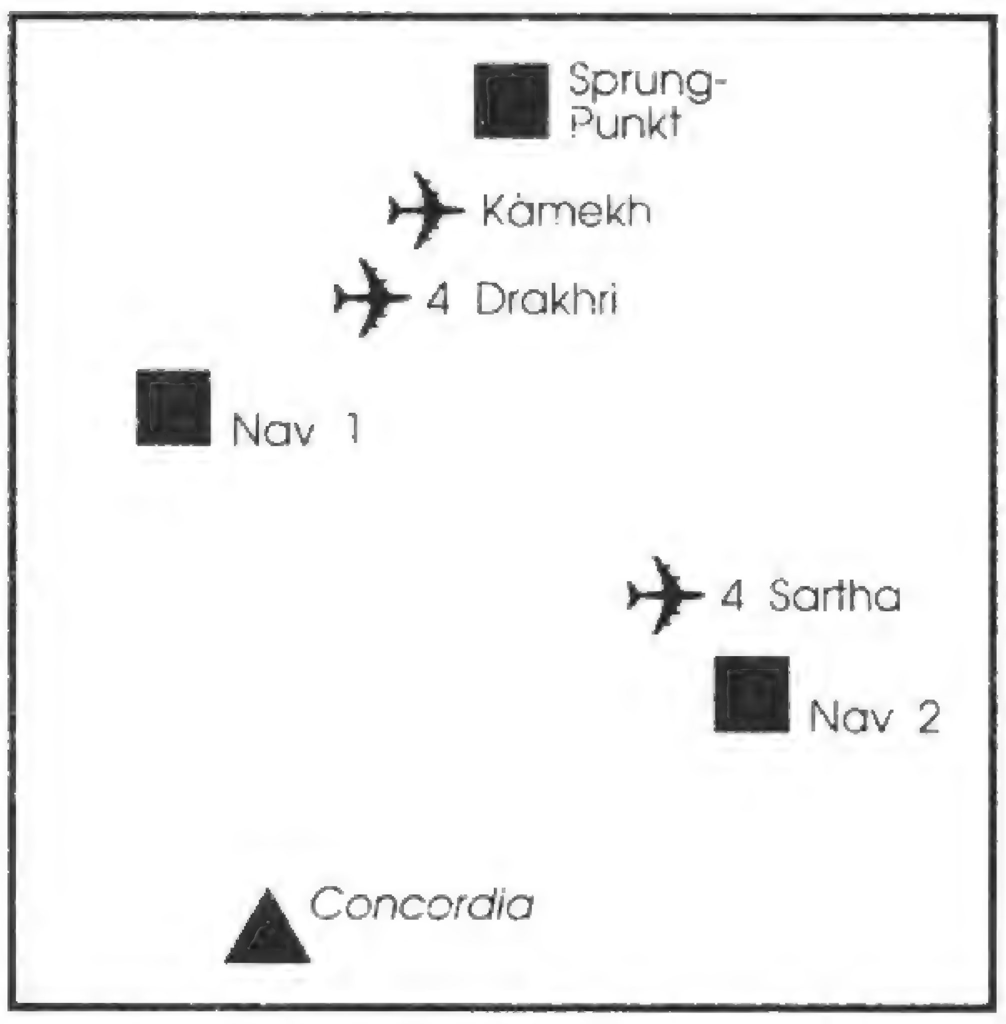
> **Anmerkung des Autors:** Wenn Ihr Euch weiterhin auf dem Gewinnerpfad des Spieles bewegen wollt, müßt Ihr unbedingt die Kamekh zerstören.

Wir begannen damit, Heaven's Gate von der Tyrannei der Kilrathis zu befreien und stießen dabei auf Schwierigkeiten in Form einer großen Kilrathi-Kampfflotte, die sich genau in diesem System aufhielt.

Angel trug Spirit und mir auf, einen Absprungpunkt und zwei Nav-Punkte in und um Heaven's Gate zu kontrollieren. Es war das erste Mal, daß ich in einer Epee, einem leichten Jäger, der fünf Jahre zuvor die Hornets ersetzt hatte, fliegen sollte.

Wir machten uns zuerst auf den Weg zu dem Absprungpunkt und suchten nach feindlichen Schiffen, die vor kurzem in dieses System gekommen sein sollten. Spirit bemerkte die vier Drakhri vor mir und teilte mir ihre Entdeckung mit. Als ich beschleunigte, war ich erstaunt über die sofortige Reaktion der Epee. »Wenn ich nicht vorsichtig bin«, dachte ich, »werde ich in dieser Maschine mein Mittagessen wieder los.«

Ich wendete nach rechts, startete die Turbos und wandte mich dann nach links, um mein Gleitmanöver zu beginnen. Ich wußte, daß die Drakhri mit Lasern bestückt waren und wollte ihnen möglichst nahe bleiben, um meine PAC voll ausnützen zu können. Ich hoffte, daß Spirit es mir gleichtat. Schon bei meinem ersten Gleitmanöver traf ich zwei Drakhris und setzte mich dann hinter sie, um meine Arbeit zu beenden. Spirit gab mir durch, daß sie eine getroffen hatte, gerade in dem Moment, als ich die zweite abgeschossen hatte. Mit vereinten Kräften erledigten wir auch die dritte. Sobald die Schiffe abgeschossen waren, kam ans Licht, was sie beschützt hatten. Eine Kamekh erschien auf dem Bildschirm. Ich war mir bewußt, daß Großschiffe nur mit Torpedos zu besiegen waren, aber ich war mir nicht sicher, ob dieses Schiff in die Klasse der Großschiffe gehörte. Ich befahl Spirit, mein Ziel anzugreifen und schoß alles mir zur Verfügung stehende auf dieses Schiff ab. Spirit wurde von den Flak-Geschützen schwer getroffen und mußte aussteigen. Ich fuhr fort zu schießen, feuerte dann eine PAC ab und machte mich aus dem Staub, als die Kamekh begann, auseinander zu brechen.



Wingman: Spirit, Schiff: Epee

Heaven's Gate-System **Serie 5, Mission 2(b)**

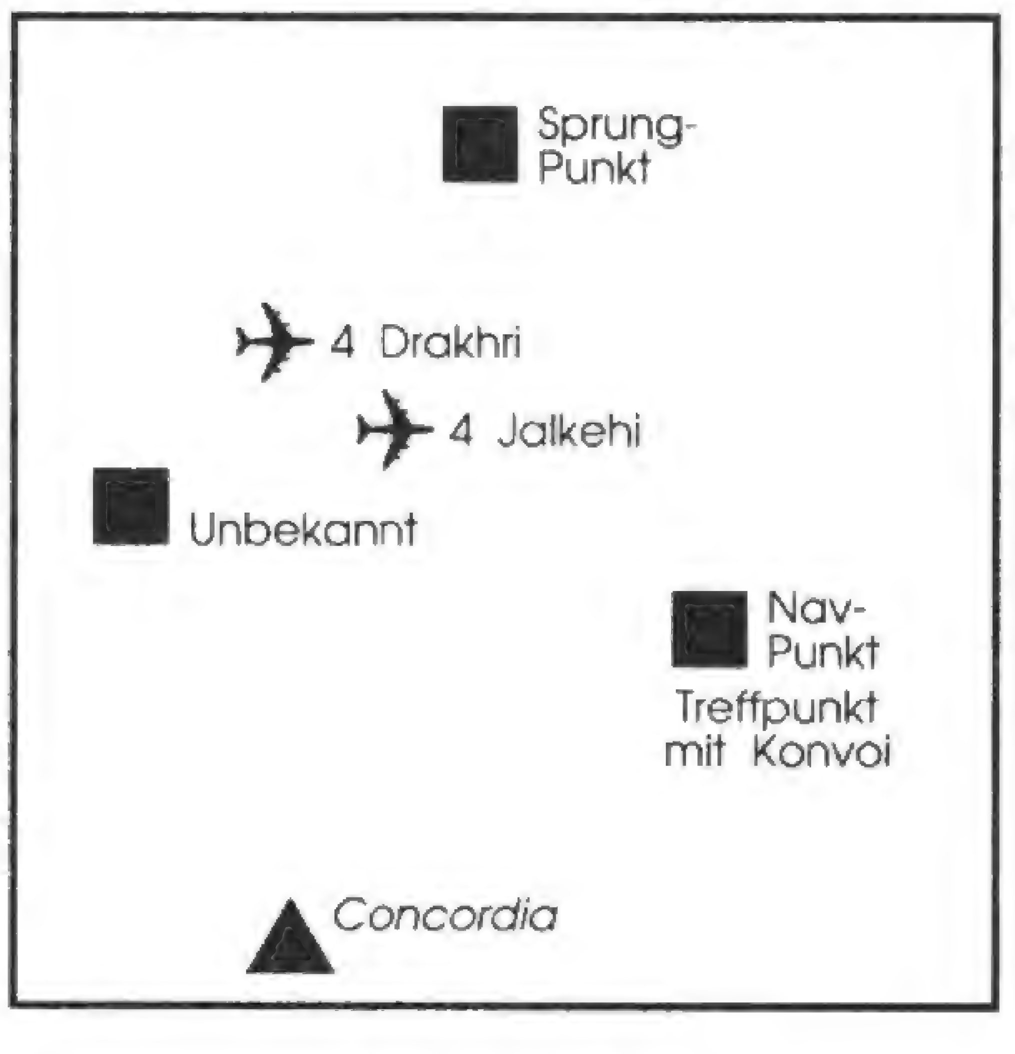
Ein Konvoi der Konföderation brauchte eine Eskorte zum Absprungpunkt. Angel hatte uns aufgetragen, feindliche Bewegungen am Punkt zu beobachten, der auf unserer Karte mit »unbekannt« verzeichnet war.

Auf einer Epee mit Spirit in meiner Wing, war die Mission ein Zuckerlecken, zumindest bis 19.832 km vor unserem letzten Kontrollpunkt. Jetzt erschienen nämlich vier Drakhris, die den Wunsch hatten, uns zu vernichten. Es war ihr letzter Wunsch.

Spirit war unglaublich. Nachdem ich BREAK AND ATTACK befohlen hatte, war sie mitten in die gegnerische Wing geflogen. Währenddessen bemühte ich mich, die Gegner zu umkreisen und von hinten anzugreifen. Zwei Jäger folgten Spirit, so daß ich die anderen angriff.

Die feindlichen Schiffe waren in der Überzahl, aber da unsere Jäger besser zu manövrieren waren, wir bessere Waffen und das ITTS-System hatten, waren wir trotzdem im Vorteil. Wir holten die vier Kilrathis herunter, ohne eine einzige Rakete abzufeuern. Da sie keine Hecktürme besaßen, konnten wir ihnen einfach mit unseren Turbos auf den Fersen bleiben und sie in aller Ruhe abschießen.

Spirit begegnete den vier Jalkehi zu aggressiv. Unser erster Kampf hatte uns noch weiter von unserem letzten Kontrollpunkt weggeführt und wir trafen sie 28.000 km von ihm entfernt. Das war gar nicht typisch für Spirit, aber sie versuchte, alleine Kopf-an-Kopf gegen die vier LCs und PACs der Jalkehis zu kämpfen. Sie flog geradewegs auf die feindlichen Schiffe zu, schoß eines ab und mußte dann für ihren Übermut bezahlen: sie mußte aussteigen.



Wingman: Spirit, Schiff: Epee

Jetzt mußte ich drei Jalkehis auf einmal ausschalten. Ich machte mir Sorgen. Auf einmal sah ich Jazz in den Kampf eingreifen. »Was zum Teufel macht denn der hier?«, murmelte ich, war aber doch froh, ihn zu sehen. Er schoß zwar keines der feindlichen Schiffe ab, aber er lenkte sie genügend ab, so daß ich mich gegen die schweren Jalkehis immer in gute Schußpositionen setzen konnte. Zwei von ihnen traf ich mit meinen Geschützen, gefolgt von Javelins, und eine mit einer perfekt gezielten Dart DF.

Heaven's Gate-System — Serie 5, Mission 3(c)

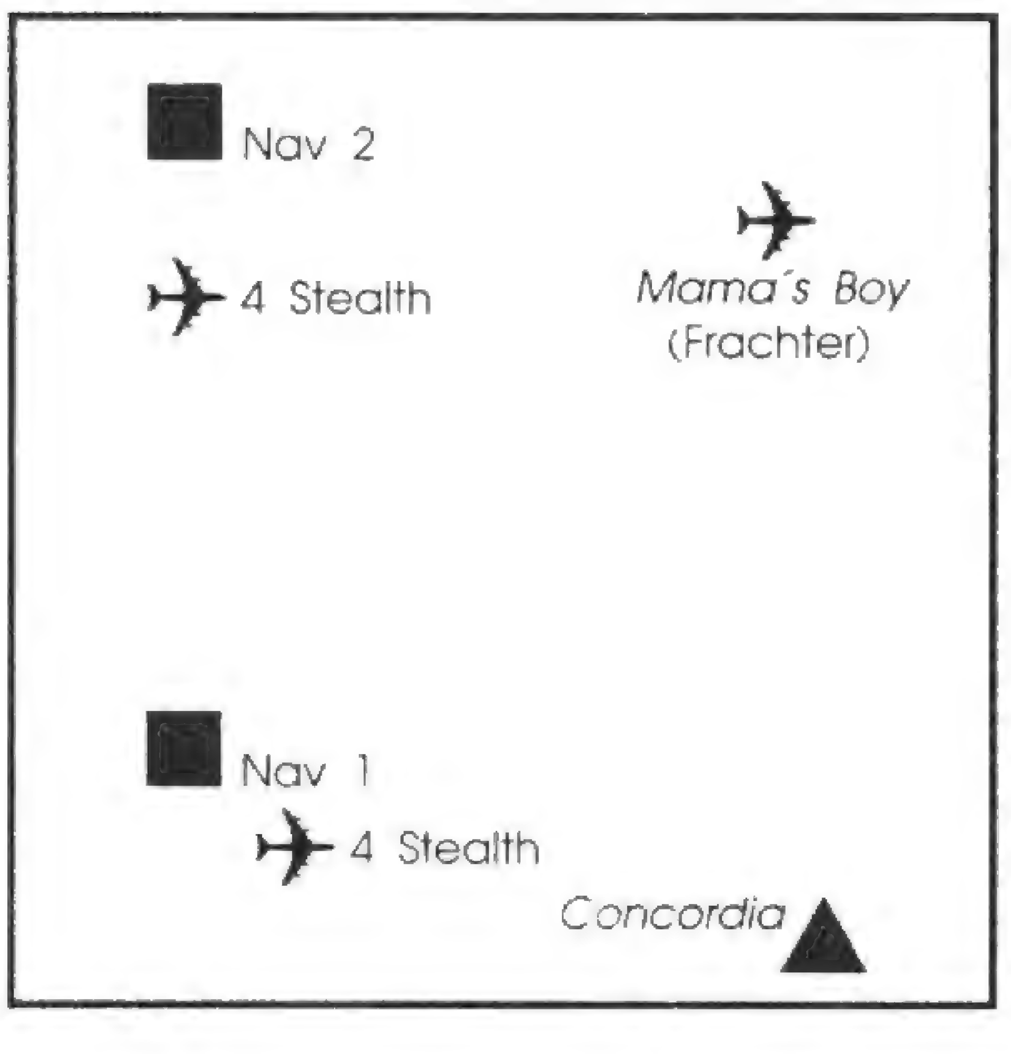
Anmerkung des Autors: Wenn Ihr Euch weiterhin auf dem Gewinnerpfad des Spieles bewegen wollt, muß der Frachter den Kampf unbedingt überstehen.

Auf der *Concordia* ging der Waffenvorrat an Raketen zu Ende. Ich sollte einen Frachter mit Nachschub an Javelins, Pilums und Darts zurückgeleiten. Auf dem Weg konnte ein zusätzlicher Patrouillenauftrag über zwei Nav-Punkte nie schaden.

Ich war gerade 13.010 km vor Nav 1, als »unbekannte« Objekte auf meinem rechten VDU erschienen. Ich wußte sofort, daß es sich um Stealth-Jäger handeln mußte, und diesmal würde meine Black Box ihre Existenz beweisen. Ich wünschte, Spirit wäre nicht krank geworden, denn dann hätte ich meine Geschichte auch noch mit ihrem ID beweisen können. Aber leider war dies eine Solomission.

Ich hatte einige Punkte bei meinem ersten Kampf mit diesen unsichtbaren Gegnern gelernt. Erstens, die Verteidigung. Nie länger als wenige Sekunden auf demselben Kurs fliegen. Wenn sie Eure Geschwindigkeit und Euren Kurs erraten können, tauchen sie auf und schießen auf den schwächsten Punkt Eures Schiffes. Ich behandelte den Joystick wie einen Dirigentenstab und änderte ununterbrochen meine Geschwindigkeit, indem ich die Turbos startete oder stoppte.

Zweitens, der Angriff. Ich hatte gelernt, daß die Schutzschilder der Stealth-Jäger noch nicht geladen sind, wenn die Schiffe wieder auftauchen. Das muß etwas mit der Energie zu tun haben, die sie verbrauchen, um unsichtbar zu werden. Daher genügt ein gut gezielter Schuß auf das sichtbar werdende feindliche Schiff, um es zu zerstören. Ich glaube, mittlerweile bin ich der Stealth-Experte unter den Terran-Piloten.



Wingman: Niemand, Schiff: Epee

Ich zerstörte zwei von ihnen. Ich kreuzte noch länger umher, bekam aber keine von ihnen mehr zu Gesicht. 15.165 km vor Nav 2 stieß ich auf vier weitere unbekannte Kilrathi-Schiffe. Ich erledigte jedes.

Der einzige negative Punkt der Mission war mein schlecht funktionierender Flugrekorder. Es sollte scheinbar nicht sein, daß ich die Existenz dieser Jäger beweisen konnte. Ich würde allen erzählen, daß ich während der ganzen Mission auf keine feindlichen Schiffe gestoßen war. Nachdem ich *Mama's Boy* getroffen hatte, verlief der restliche Flug ohne weitere Zwischenfälle.

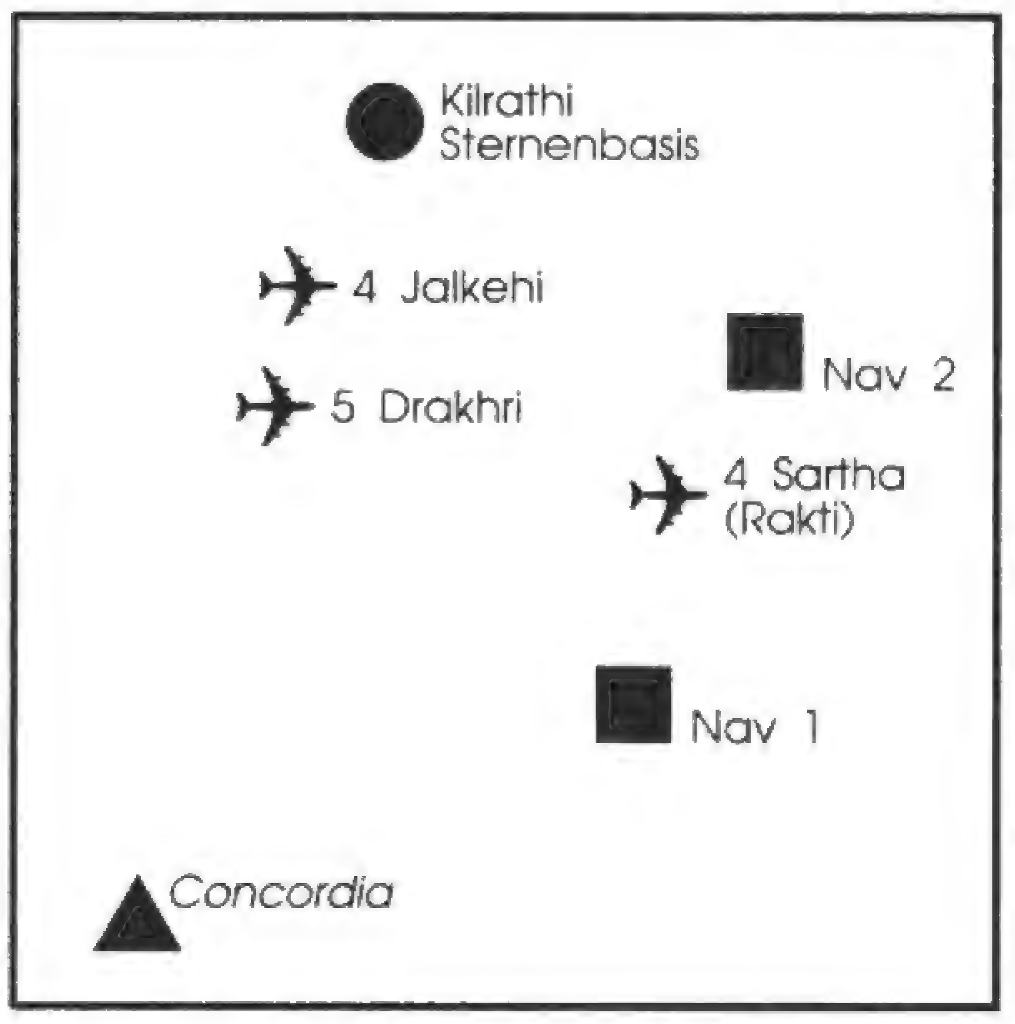
Heaven's Gate-System — Serie 5, Mission 4(d)

Wir waren zwar erfolgreich gewesen, aber die Mission gegen die Heaven's Gate-Raumstation war eine der traurigsten Erfahrungen meines Lebens. Der Verräter hatte den Kilrathis unseren Angriff preisgegeben. Eine Kampfflotte war auf dem Weg, um unsere Streitkräfte aufzuhalten.

Angel sandte drei Wings zur Kampfflotte und trug mir und Spirit auf, die Raumstation anzugreifen. Wir passierten Nav 1 ohne Schwierigkeiten und trafen erst 8025 km vor Nav 2 auf eine Sartha-Wing.

Sobald das Kilrathi-As Rakti uns ins Visier genommen hatte, befahl ich Spirit, den Top-Piloten der Kilrathis anzugreifen. Ich wollte erst diesen Wingleader ausschalten, bevor wir uns den drei anderen Sarthas widmeten. Während wir versuchten, dem Super-Piloten zu folgen, sorgten meine Heckgeschütze dafür, daß uns die übrigen feindlichen Schiffe vom Leib blieben. Wir mußten bereits 50 mal auf den Piloten geschossen haben – ohne großen Erfolg. Als ich endlich eine günstige Position gefunden hatte, kam auf einmal Spirit vor mir vorbei und beschoß das feindliche Schiff. Sie feuerte eine einzige IR-Rakete auf ihn, wartete ab, bis sie getroffen hatte und schoß dann mit MDs und einer PAC die Maschinen in tausend Stücke.

Für die übrigen Sarthas waren wir viel zu stark. Meine Heck-NCs zerstörten zwei von ihnen, und Spirit nahm sich die dritte vor, obwohl sie bei dem vorherigen Angriff großen Schaden erlitten hatte. Das war nicht länger der vorsichtige Wingman, mit dem ich gewöhnt war zu fliegen.



Wingman: Spirit, Schiff: Epee

Als wir uns der Raumstation näherten, sahen wir, daß Nav 2 frei war. Spirit gab mir durch, daß ihr Luftdruck sank. Ich befahl ihr auszusteigen, aber ich sah ihre Turbos nur noch von hinten, als sie auf die Raumstation zuraste. Erstarrt beobachtete ich, wie sie mitten ins Zentrum der Basis flog. Der Aufprall ihres Schiffes auf der Raumstation erzeugte einen Feuerball, als ihr Treibstofftank und all ihre Raketen explodierten. Wenigstens war es schnell gegangen, und sie war mit ihrem Verlobten gestorben, der als Gefangener auf der Raumstation festgehalten wurde.

Der Rest der Mission verlief wie in einem Nebelschleier, und ich kann mich kaum noch an die Nahkämpfe erinnern.

Tesla-System — Serie 6, Mission 1(a)

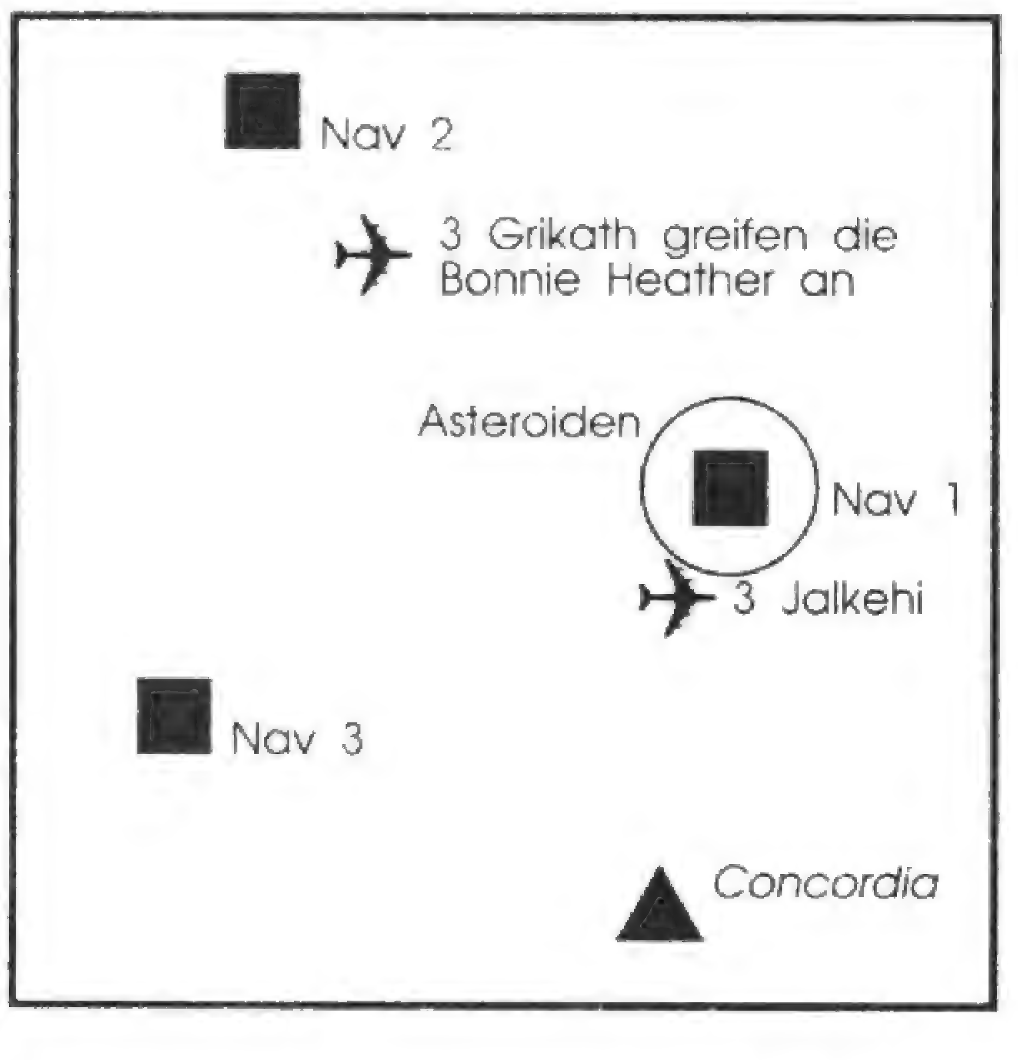
Wir flogen wieder einmal auf Rapiers. Diesmal im Tesla-System. Stingray war mein Wingman. Unsere Mission begann als einfacher 3-Punkte-Kontrollflug und endete damit, daß wir Paladins Freihandels-Frachter zum Trägerschiff zurückbegleiteten.

Nav 1 war von Asteroiden umgeben, und genau dort trafen wir auf die drei Jalkehis. Normalerweise fliege ich in einem Asteroidenfeld die empfohlenen 250 KPS, aber da gerade die Geschwindigkeit und die Beweglichkeit unserer Schiffe uns den Vorteil gegenüber den Jägern der Kilrathis gab, nützte ich die Chance und ging auf 420 KPS.

Ich wollte möglichst schnell das Zahlenverhältnis ausgleichen und befahl Stingray aus diesem Grund, mein Ziel anzugreifen. Um die gegnerische Formation auseinander zu reißen, gab ich sofort ein Dart DF auf den führenden Kilrathi ab. Stingray war nach rechts ausgebrochen. Ich hatte einen Weg nach links gewählt und rollte nun nach links, um so wenig Angriffsfläche wie möglich zu bieten.

Es ist schwierig, in einem Asteroidenfeld Gleitmanöver auszuführen, aber ich schaffte es doch, kurze Schübe zu fliegen, um den feindlichen Lasern auszuweichen. Diesmal mußte der Kampf wirklich aus der Nähe geführt werden. Einmal befand ich mich in einer perfekten Position, um einen feindlichen Piloten abzuschießen, da raste Stingray vor mir vorbei. Er hatte Glück, daß ich auf ihn geachtet hatte.

Javelins anzuwenden war ein sinnloses Unterfangen, da wir keine Lust hatten, unsere Nasen in Richtung der Hecktürme der Jalkehi zu setzen. Den ersten der feindlichen Piloten schossen wir im Team-Work ab. Stingray hatte die Schutzschilder geschwächt, und ich beendete das ganze mit einer Dart. Die beiden anderen Jalkehis fielen unseren FGs aus 1000 m zum Opfer. Der Schlüssel zu dieser Mission war die Nähe zum Feind.



Wingman: Stingray, Schiff: Rapier

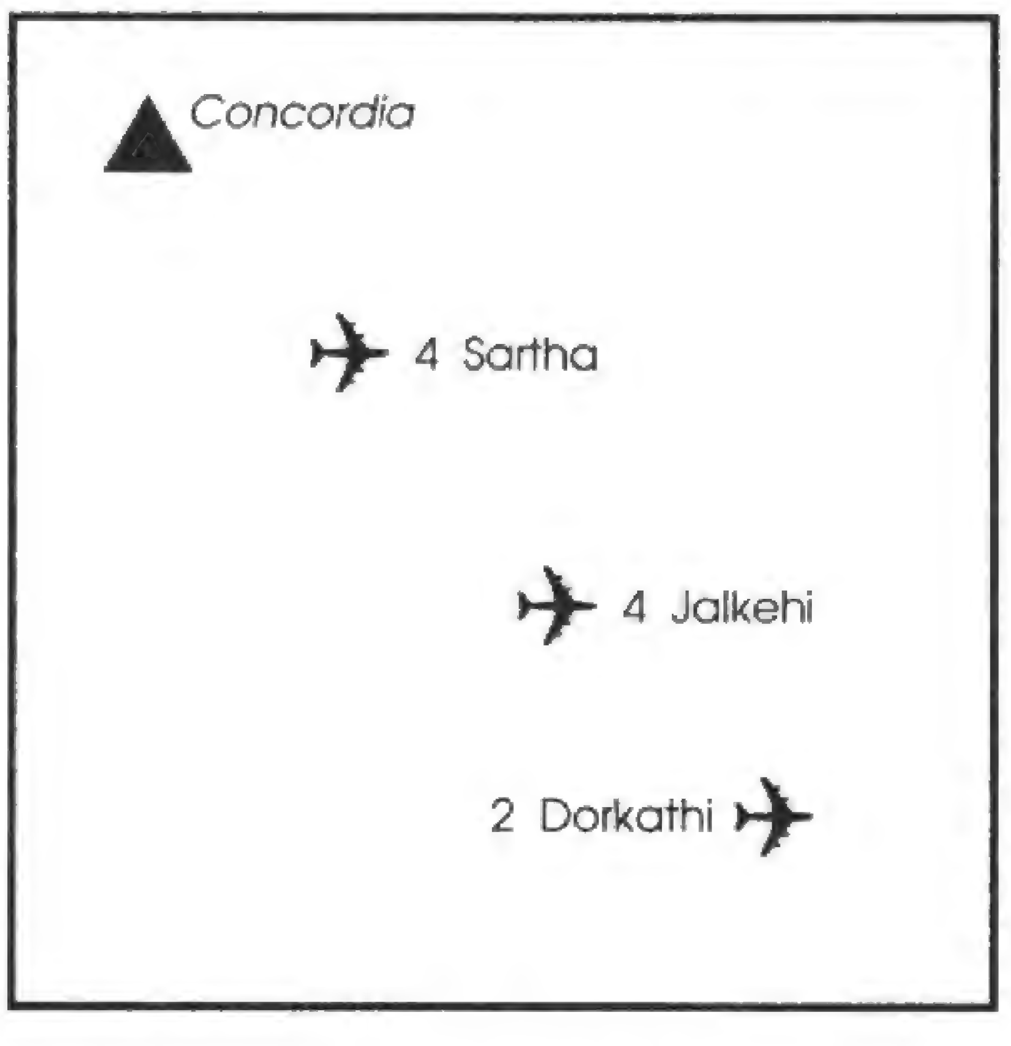
Kurz vor Nav 2 trafen wir auf die *Bonnie Heather*. Drei Grikaths waren bereit, sie auszulöschen. Sie waren so sehr auf ihr Opfer konzentriert, daß ich eine Javelin abfeuern konnte, noch bevor sie mich überhaupt bemerkt hatten. Zusammen mit Stingrays PAC besiegten wir sie. Danach provozierte ich die beiden übrigen Piloten und feuerte eine Dart auf sie ab, sobald sie sich etwas weiter weg von dem Freihandelsschiff befanden. Endlich konnten wir sie durch einen Angriff auf ihre schwachen Seitenschilder vernichten und die *Bonnie Heather* nach Hause geleiten.

Tesla-System **Serie 6, Mission 2(b)**

Uns erwartete ein Alarmeinsatz. Wir erhielten unsere Befehle erst, als wir uns bereits im All befanden. Sie lauteten: Zwei Truppentransporter der Kilrathis sind zu zerstören, die sich von ihrer Eskorte entfernt haben.

Als uns 55.079 km vor unserem eigentlichen Ziel vier Sarthas angriffen, setzten wir unsere übliche Taktik ein. Aus größerer Entfernung benutzten wir die LCs, aus der Nähe PACs und FGs. Da die gegnerischen Jäger keine Heckgeschütztürme besaßen, versuchten wir immer, sie in eine für uns günstige Position zu bringen, einige Schüsse auf sie abzugeben und die Javelins den Rest erledigen zu lassen. Auf diese Art und Weise hatten wir zweimal Erfolg, die anderen beiden vernichteten wir mit den Kanonen. Alle vier Gegner hatten etwas gemeinsam: Wir zerstörten sie vom Heck aus.

Wir täuschten uns leider gewaltig, als wir annahmen, wir hätten damit den Begleitschutz der Transporter beseitigt.
Auf die wirkliche Eskorte, von der sich die Transporter entfernt hatten, stießen wir in nur 14.760 km Entfernung - auf vier Jalkehis. Wir setzten eine ähnliche Taktik ein, wie in der Mission zuvor: Vom Heck der gegnerischen Jäger fernhalten, ihren ersten Angriff mit einer Pilum abblocken, Geschwindigkeitsvorteil und Manövrierfähigkeiten nutzen und im Nahkampf die FGs verwenden.



Wingman: Stingray, Schiff: Rapier

Als wir endlich auf die Transporter trafen, erkannte ich, daß es ziemlich schwer werden würde, sie zu vernichten. Ich wollte Stingrays und meine Kräfte zusammentun und befahl deshalb ATTACK MY TARGET. Ich flog direkt auf den Gegner zu, feuerte eine Dart ab, wendete und flog wieder zurück. Beim nächsten Anlauf schoß ich wiederum zuerst eine Dart DF ab und benutzte anschließend meine FGs. Wir behielten diese Vorgehensweise bei, und es gelang uns dadurch beide Transporter zu zerstören, da wir ihnen damit weder Zeit noch Gelegenheit gaben, ihre Schutzschilde wieder aufzuladen.

Tesla-System **Serie 6, Mission 3(c)**

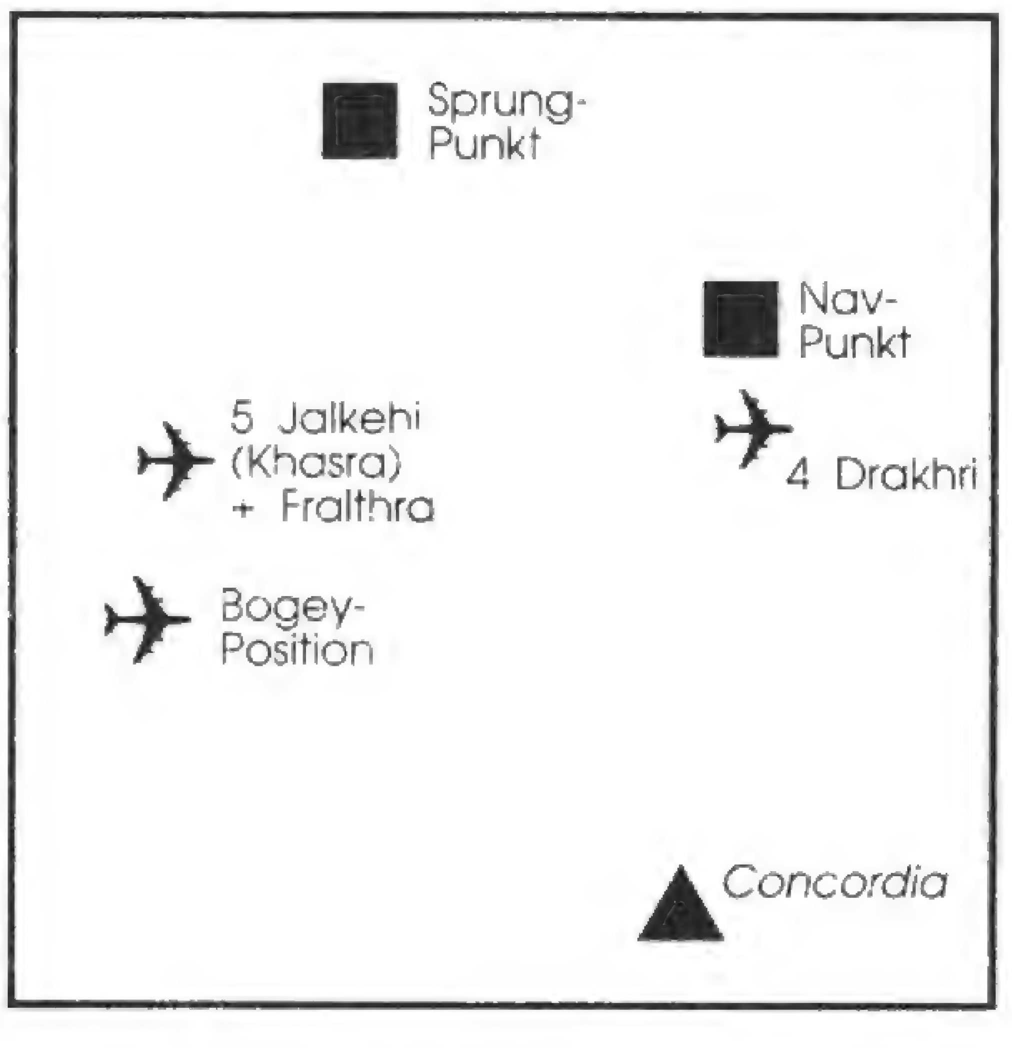
Paladin war bereit, das Tesla-System zu verlassen, aber wegen der vielen Kilrathis in diesem Sektor hatte er um eine Eskorte gebeten, die ihn zum Absprungpunkt begleiten sollte. Colonel Devereaux kam dieser Bitte nach und trug Stingray und mir diese Mission auf. Sie bat uns, nach dem Sprung von Paladin noch einige Punkte zu kontrollieren, bevor wir zur *Concordia* zurückkehrten.

Vier Drakhri folgten der *Bonnie Heather* mit rauchenden Geschützen, als wir uns 15.413 km vor dem ersten Nav-Punkt befanden.

Ich befahl BREAK AND ATTACK und provozierte dann jedes einzelne der feindlichen Schiffe. Paladin tat alles menschenmögliche mit seinen Flakgeschützen, aber gegen die LCs der Drakhris richtete er wenig aus. Die feindlichen Jäger können nicht vielen Schüssen aus unseren PACs widerstehen, und daher konnten wir ihre Seitenschilder nach einer Weile durchbrechen. Da wir nicht wußten, was uns später noch erwartete, sparten wir unsere Raketen so weit wie möglich auf. Es erwies sich später als eine sehr gute Idee.

Sobald Paladin gesprungen war, erhielten wir eine Nachricht, nach der eine Fralthra mit Eskorte auf dem Weg zum Trägerschiff war. Ohne Torpedos konnten wir gegen die Fralthra nichts ausrichten, aber immerhin konnten wir ihren Begleitschutz von fünf Jalkehis zerstören.

Khasra ließ uns wissen, daß er ganz in unserer Nähe sei. Ich befahl Stingray, mein Ziel anzugreifen und blieb dem Kilrathi auf den Fersen. Ich begann mit meinen Gleitmanövern; ich startete die Turbos, wendete hart nach links und rechts und feuerte mit meinen FGs. Mein Gegner war so schnell, daß sich meine Taktik als wenig erfolgreich erwies. Stingray wurde ein paarmal schwer getroffen und mußte schließlich aussteigen. Während Khasra sich auf ihn konzentrierte, gelang es mir, mich ihm von der Seite zu nähern und meine letzte Dart auf seine Seite abzufeuern. Sobald sie explodierte, ließ ich einige Schüsse aus meinen FGs folgen: Um Khasra war es geschehen. Da ich überzeugt war, daß ich mein Glück bereits genug herausgefordert hatte, startete ich meine Turbos und ließ die restlichen Jalkehis stehen.



Wingman: Stingray, Schiff: Rapier

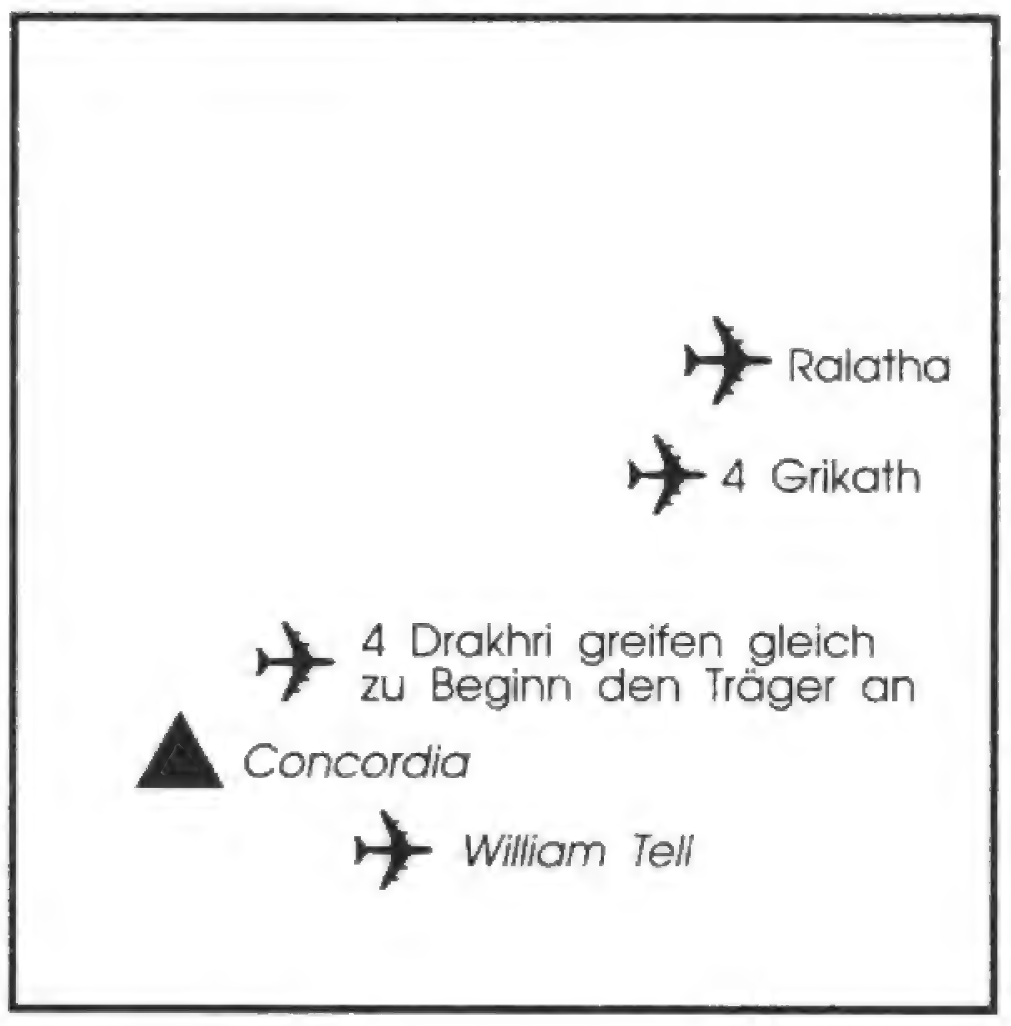
Tesla-System — Serie 6, Mission 4(d)

Roter Alarm! Ich ließ mir nicht einmal Zeit, meine Schuhe anzuziehen, rannte zur Abschußrampe, sprang in die Rapier und wurde auch schon ins Universum katapultiert. Eine Kampfflotte der Kilrathis befand sich auf dem Weg zum Trägerschiff. Die Verteidigung der *Concordia* war jetzt wichtiger als alles übrige.

Die Kilrathis mußten ihre dümmsten Piloten in den Angriff gegen die *Concordia* losgeschickt haben. Sie flogen in einer Wing von vier Grikaths. Ich wandte mich frontal gegen die angreifenden Kilrathis. Die ersten beiden kamen direkt auf mich zu, scheinbar ohne an meine Waffen zu denken. Das war ein großer Fehler. Und es war ihr letzter.

Ich brauchte nicht einmal zu rollen oder zu wenden. Die erste von ihnen flog direkt in mein Fadenkreuz. Ich schoß meine erste Dart DF ab und traf sie direkt auf der Nase. Dann stellte ich auf FGs um – noch immer, ohne mich auch nur einmal verteidigt zu haben – schoß dreimal direkt auf sie. Das war's. Die Grikath, die direkt hinter ihr herflog, schien aus der ganzen Sache nichts gelernt zu haben. Auch sie kam direkt auf mich zu und erlitt das gleiche Schicksal.

Stingray und ich hatten einen wirklichen Nahkampf mit den beiden letzten Grikaths auszutragen. Ich signalisierte BREAK AND ATTACK, und wir fuhren fort, auch die beiden übrigen Piloten zu erledigen. Wir hatten zwar nicht ihr Waffenpotential zur Verfügung, aber unsere Schnelligkeit und Wendigkeit machten diesen Nachteil leicht wieder wett. Es hatte fast den Anschein, als würden die beiden Grikaths stillstehen, während wir Schuß um Schuß auf sie abfeuerten. Wir waren klug genug, uns den Hecktürmen der Kilrathis nicht zu sehr zu nähern.



Wingman: Stingray, Schiff: Rapier

Wir eskortierten die *William Tell* zur Ralatha. 15.000 km vor dem Zerstörer versuchten vier Jalkehis, uns aufzuhalten. Nach meinen üblichen Provokationen erledigte ich eine von ihnen mit meiner Javelin und meinen FGs, die zweite mit einer Pilum und den FGs. Auch Stingray hatte zweien von ihnen den Rest gegeben. Die *William Tell* ließ die Ralatha in einem wahren Torpedostrom explodieren.

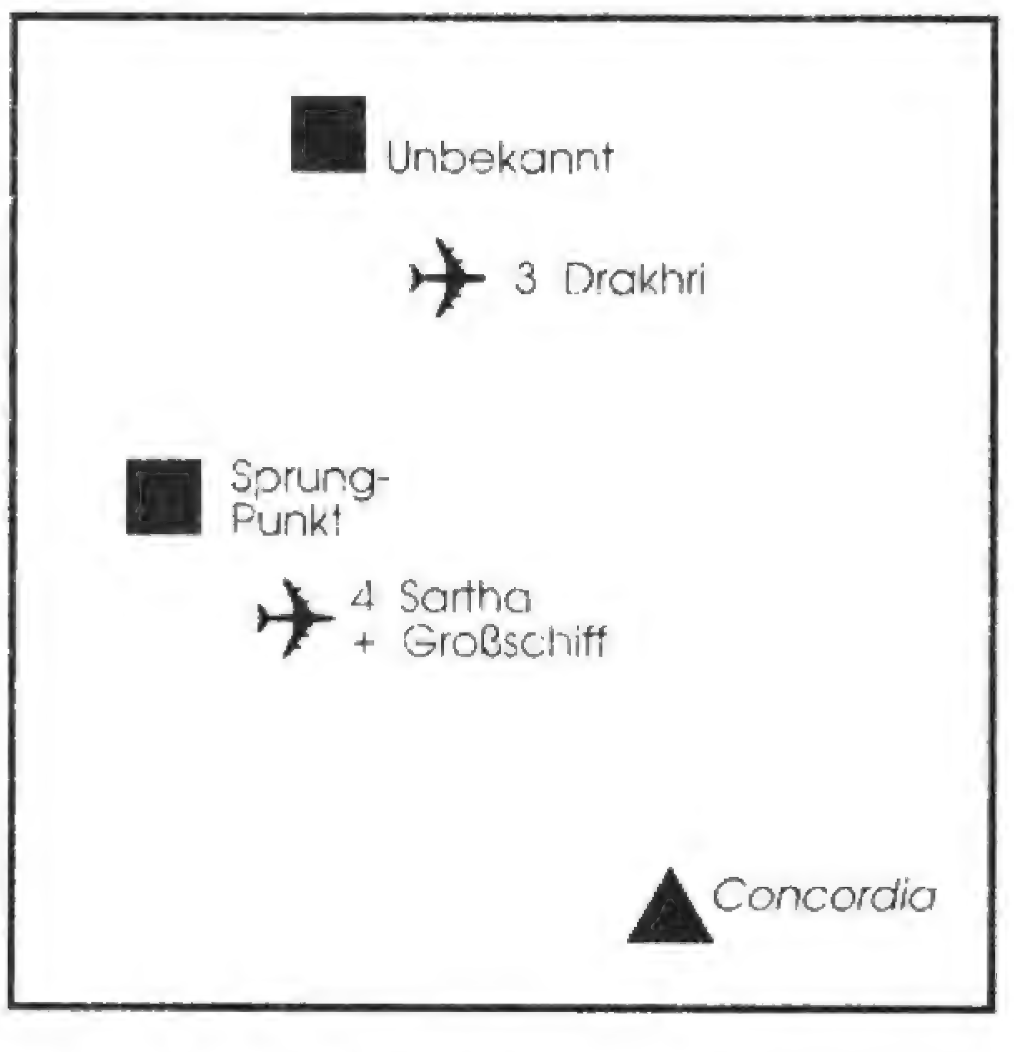
Enigma-System **Serie 7, Mission 1(a)**

Ich weiß wirklich nicht, warum das taktische Kommando es für nötig hielt, einen gefährlichen Doppel-Sprung durchzuführen. Bei einem ähnlichen Manöver hatten wir gerade erst die *Tell* verloren. Wir sollten einen Weg für die *Concordia* »freilegen«, und da wir Downtown verloren hatten, würde Angel diesmal in meiner Wing in Broadswords fliegen.

Zuerst sollte unsere Route uns zur Kontrolle eines unbekannten Objekts führen. Danach würden wir zum Absprungpunkt fliegen, das System verlassen, ins Enigma-System springen und wieder auf das Trägerschiff stoßen.

Angel war es, die zuerst die drei Drakhris bemerkte, die auf uns zurasten. Ich befahl BREAK AND ATTACK und folgte dann mit Höchstgeschwindigkeit dem führenden Schiff. Leider besaßen wir keine Turbos und daher hatten wir keine Chance, mit den Jägern der Kilrathis mitzuhalten.

Während ich noch versuchte, mein Ziel auf den Bildschirm zu bekommen, hefteten sich zwei weitere Drakhri an das Heck meiner Broadsword. Meine Heck-Crew war auf Trab und schaffte es irgendwie, mit den Seiten- und Hecktürmen die Gefahr von hinten zu bannen. Die dritte Drakhri fiel Angels Waffen zum Opfer, auch wenn ich nicht zu sagen weiß, ob aus einer Bug-, Heck- oder Seitenposition.



Wingman: Angel,
Schiff: Broadsword

Unser Sprung verlief ohne Komplikationen, auch wenn wir, kaum im Enigma-System angekommen, auf eine Sartha-Wing und ein Großkampfschiff trafen. Ich befahl BREAK AND ATTACK und hätte niemals damit gerechnet, daß Angel sich ausgerechnet das große Schiff vorknöpfte, während ich mich mit den übrigen »Schiffchen« abgeben mußte. Die Sarthas umschwirrten mich wie lästige Moskitos. Sie waren eher lästig als wirklich gefährlich, aber meine Crew und ich waren so beschäftigt mit ihnen, daß wir Angels Torpedo überhaupt nicht bemerkten. Es muß ein perfekter Schuß gewesen sein, denn er ließ das große Schiff explodieren, noch bevor wir die Sarthas vernichtet hatten. »Jetzt verstehe ich, warum man ihr das Kommando über die Wings übertragen hat«, dachte ich.

Enigma-System **Serie 7, Mission 2(b)**

Wir suchten in einem Asteroidenfeld Deckung, während unsere Techniker Reparaturen an der *Concordia* und unseren Kampfflugzeugen vornahmen. Wir befanden uns in einer sehr gefährlichen Situation.

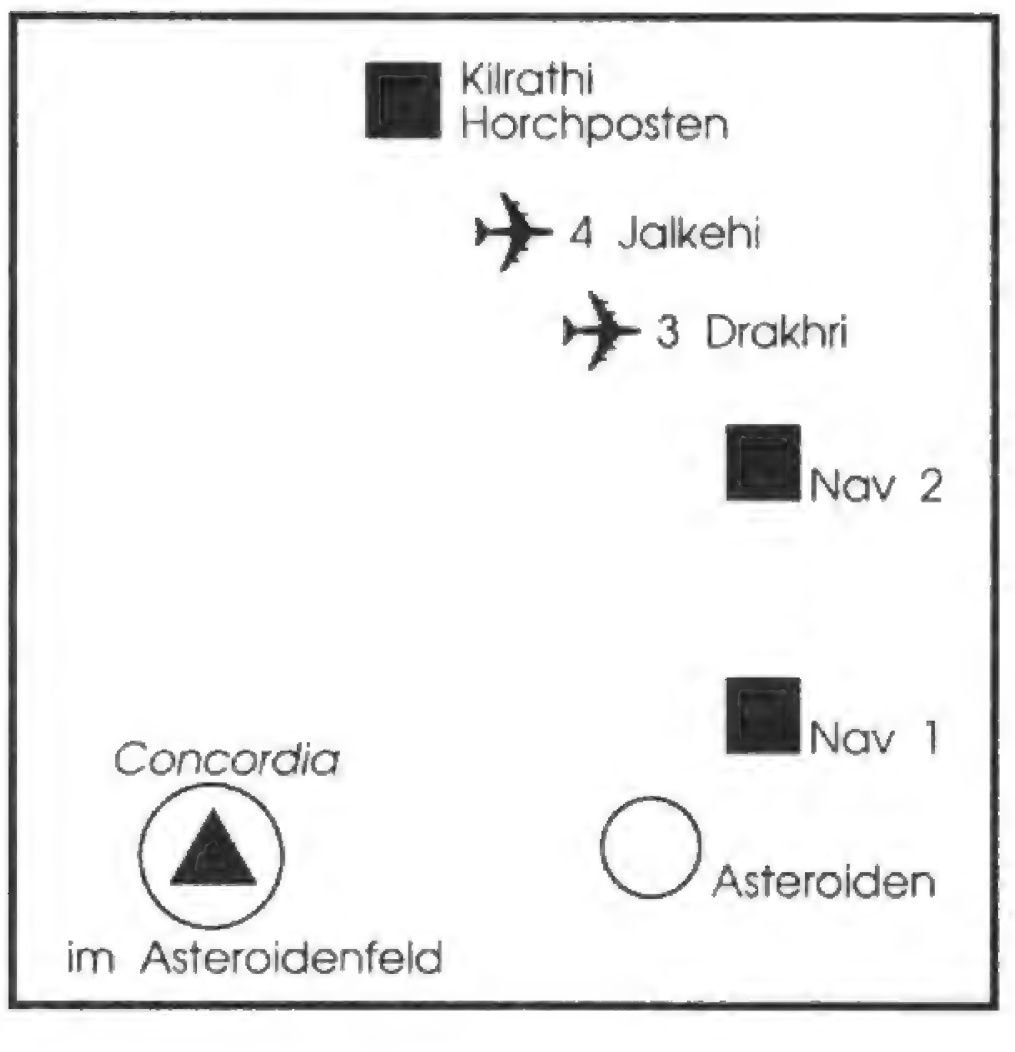
Intel hatte die Präsenz eines Kilrathis am Rande des Asteroidenfeldes gemeldet. Angel und ich brachen auf, um diese Nachricht zu überprüfen, wählten aber den Weg um das Asteroidenfeld herum, um die Position der *Concordia* nicht preiszugeben.

Da wir inmitten des Asteroidenfeldes starteten, hielten wir unsere Geschwindigkeit bei 250 KPS und bemühten uns soweit wie möglich, auf unserem Computerkurs zu bleiben. Wir verließen das erste Feld und tauchten fast sofort danach in ein zweites ein, immer in der Hoffnung, so unseren Vormarsch recht lange geheimzuhalten und einen Überraschungsangriff landen zu können.

Bei Nav 1 und 2 war alles in bester Ordnung, und für unsere Seiten- und Heckschützen war es ein leichtes, die drei Drakhris, die den Lauschposten beschützten, unter Kontrolle zu halten. Erst als die vier Jalkehis in den Kampf eingriffen, wurde die Situation ein wenig unangenehmer. Da wir Broadswords flogen, hatten wir gegenüber den Jalkehis keinen Geschwindigkeits- oder Manövriervorteil. Außerdem besaßen sie Turbos, wir nicht.

Nachdem ich Angel befohlen hatte, mein Ziel anzugreifen, kämpften wir schwer mit den Jalkehis. Angel mußte schon bald aussteigen, nachdem sie nur ein feindliches Schiff erledigt hatte. Meine Crew und ich wollten uns revanchieren. Ich feuerte drei Pilums ab, um die feindliche Formation aufzusplitten, und schoß dann mit meinen Seiten-, Bug- und Heckgeschützen.

Endlich konnte ich ihnen mit meinem Torpedo eins auswischen. Bei 8000 m bremste ich hart ab, lud meinen Torpedo und visierte mein Ziel an. Sobald die Anzeige zeigte, daß das Ziel programmiert war, ging ich auf 150 KPS und flog geradewegs auf mein Ziel zu. Ich wartete mit meinem Abschuß bis zum letzten Moment. Ich war nur noch 1850 m entfernt, schoß und raste davon, sobald ich gesehen hatte, daß der Torpedo sein Ziel erreicht hatte.



Wingman: Angel,
Schiff: Broadsword

Enigma-System — Serie 7, Mission 3(c)

> **Anmerkung des Autors:** Wenn Ihr Euch weiterhin auf dem Gewinnerpfad des Spieles bewegen wollt, muß die Ralatha NACH dem Sprung zerstört werden.

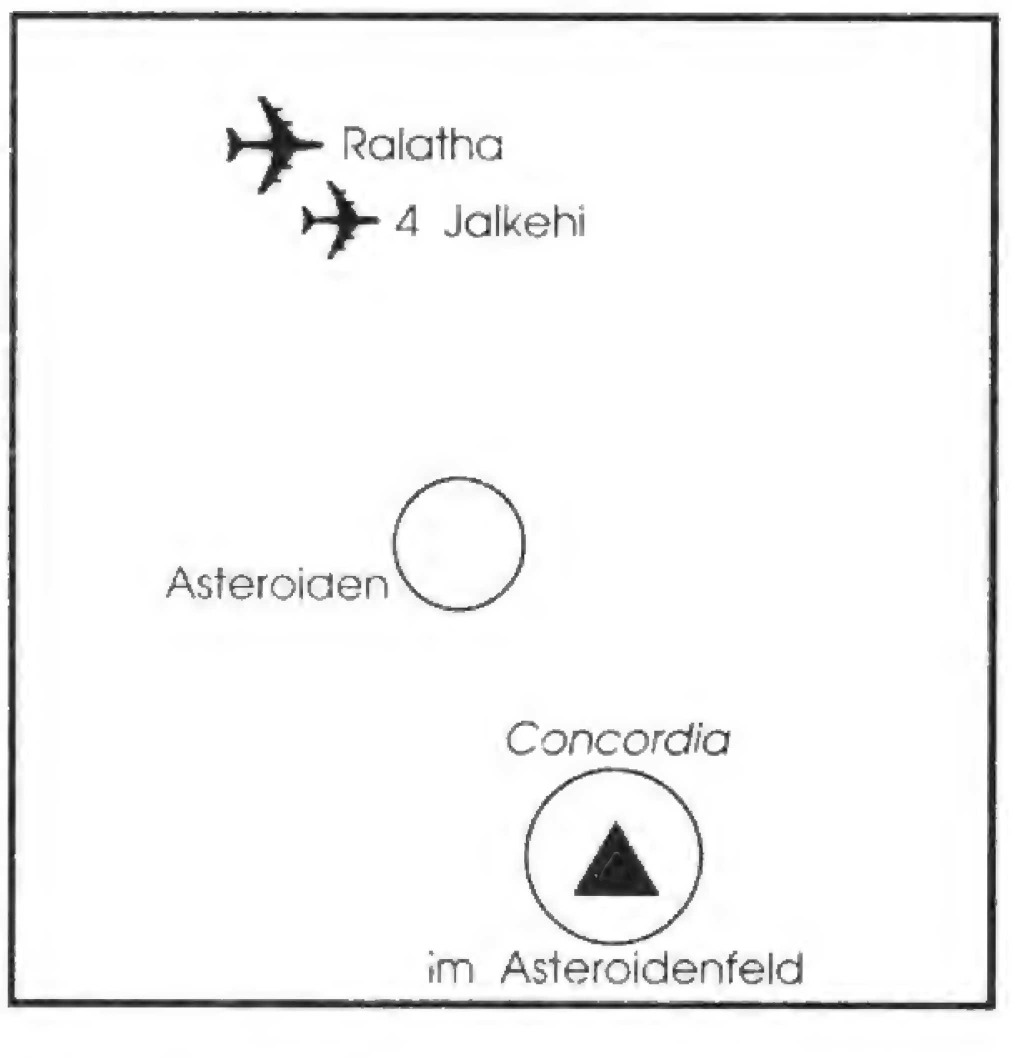
Eine Kampfflotte der Kilrathis flog um den Rand des Asteroidenfeldes herum, in dem sich die *Concordia* versteckt hielt. Wenn es uns gelang, sie hinter K'tithrak Mang zurückzudrängen, war es möglich, daß wir genügend Informationen über ihre Position zusammenbekamen, um hinter die feindlichen Linien zu gelangen.

Ich würde wieder mit Angel fliegen. Unsere Aufgabe lautete, den Feind aufzustöbern, die gegnerische Wing anzugreifen und zu verfolgen, der Ralatha die Möglichkeit zu geben zu springen und ihr dann sofort in unseren Broadswords zu folgen.

Wir trafen genau dort auf die Asteroiden, wo wir sie nach unserer Navigationskarte erwartet hatten. Bei unserem Abflug waren wir von Felsbrocken umgeben, und 10.000 km vor unserem Ziel trafen wir auf ein zweites Feld.

Die Ralatha wurde von vier Jalkehis bewacht. Die Piloten erwiesen sich als besonders aggressiv, da sie es waren, die uns zuerst angriffen. Ich war immer lieber in Verteidigungsposition.

Ich schoß eine Pilum mitten in die heranrasende Wing und befahl Angel BREAK AND ATTACK. Wir beide visierten unsere Ziele an, um unseren ITTS wieder einmal Arbeit zu verschaffen. Sie kamen direkt auf uns zu, und ich wollte sichergehen, daß jeder Schuß traf. Ich hatte herausbekommen, daß der ITTS aus der Nähe am wirkungsvollsten war, daher wartete ich bis auf 1500 m, bevor ich drei MDs auf sie abfeuerte. Meine Heck- und Seitengeschütze schossen ununterbrochen mit NCs um sich. Die Jalkehis kämpften einen guten Kampf, aber es gelang Angel und mir trotzdem, je zwei von ihnen abzuschießen. Der Ralatha sprang – und wir hinterher.



Wingman: Angel,
Schiff: Broadsword

Ich wußte, daß unsere Computer ihre Spur bereits aufgenommen hatten, daher wollte ich abwarten und der Ralatha auf einige Entfernung folgen. Als wir mit unserem Torpedo-Beschuß aus weiter Entfernung begannen, befahl ich Angel, ebenfalls anzugreifen. Abbremsen, den Torpedo laden, warten, bis das Ziel programmiert ist, Fahrt aufnehmen und schießen. Das ist alles, was zu tun ist, nachdem erst einmal die Eskorte zerstört ist. Zwei Torpedos genügten, um die Ralatha zu zerstören.

Zwischen den Missionen

Das Wissen, daß sich an Bord der *Concordia* ein Spion aufhielt, machte jeden von uns mißtrauisch. Ich vermißte die ersten Monate, die ich auf der *Tiger's Claw* verbracht hatte und während derer ich jedem hatte vertrauen und alle respektieren können. Die Atmosphäre auf der *Concordia* war sehr verschieden von der auf der *Tiger's Claw*, und es fiel uns allen sehr schwer, uns nach einer Mission zurückzulehnen und zu entspannen. Ich schaute immer über meine Schulter und vergewisserte mich, daß mein Wingman sich nicht plötzlich mitten im Kampf gegen mich wandte.

Meine Beziehung zu Angel hatte sich sehr verändert, und ich dachte oft darüber nach, was daraus einmal werden würde. Da sie während unserer Zeit auf der *Tiger's Claw* all meine Bemühungen zurückgewiesen hatte, fragten wir uns nun, ob unsere Verbundenheit wohl als Liebe zu bezeichnen war oder ob wir im andern einfach einen Menschen sahen, dem wir voll und ganz vertrauen konnten. In den letzten 11 Jahren hatten wir viel miteinander erlebt und viele Ereignisse geteilt. Allein diese Tatsache konnte der Grund dafür sein, daß wir uns aneinander gebunden hatten. Wir hofften wohl beide, daß es sich um Liebe handeln möge, aber wir genossen die wenigen Augenblicke zusammen viel zu sehr,,als daß wir unsere Zeit damit verplempert hätten, die Situation zu analysieren. Das konnte warten.

Jetzt, da wir wußten, wie wir hinter die feindlichen Linien gelangen konnten, war uns klar, daß wir noch einen letzten Kampf im Enigma-Sektor kämpfen mußten. Nach meinem Erlebnis vor 10 Jahren wünschte ich nichts mehr, als an diesem Kampf teilnehmen zu können. Ich dürstete förmlich nach Rache.

Ich fürchtete, daß Angel mich vor jeder Gefahr schützen wollte und mich Versorgungsmissionen fliegen ließ. Ich respektierte ihre Entscheidungen und ihre Gründe, aber ich hatte Angst, daß unsere persönliche Beziehung ihre logischen Entscheidungen beeinflussen könnte. Tatsache war, daß kein anderer Pilot meine Erfahrung und mein Können als Kampfpilot hatte. Selbst nach 10 Jahren auf der Raumstation hatte ich meine Geschicklichkeit in allen neuen Flugzeugen, gegen alle neuen Gegner und mit allen neuen Waffen unter Beweis gestellt. In den letzten zwei Monaten war ich bei den gefährlichsten und wichtigsten Missionen als Wingleader geflogen. Ich wollte nicht, daß mir die Chance genommen würde, meine Arbeit diesmal zu Ende zu führen.

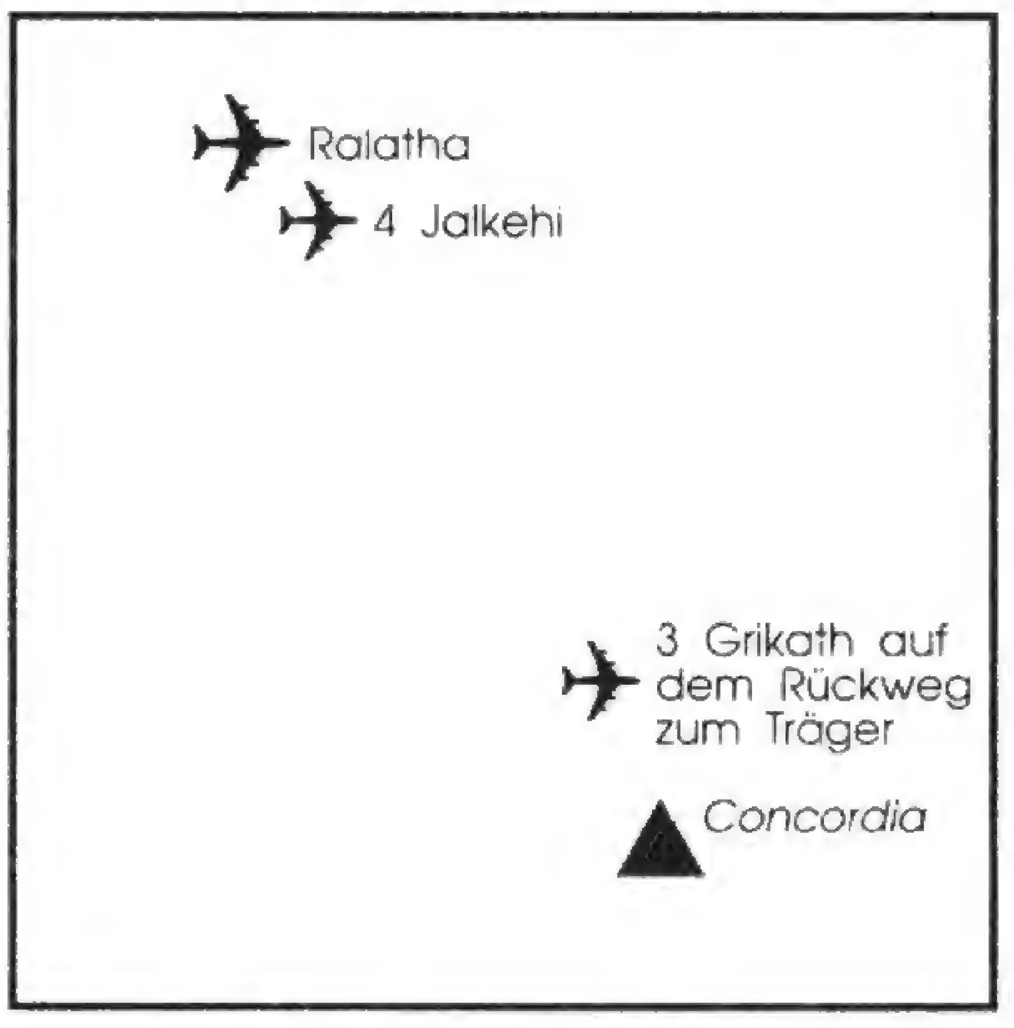
K'tithrak Mang-System **Serie 8, Mission 1(a)**

Wir waren bereits tief in das Gebiet der Kilrathis vorgedrungen und bereiteten uns auf den letzten Angriff gegen das Hauptquartier der Kilrathis im Enigma-Sektor vor. Wir mußten die Verteidigung des Feindes dezimieren, und unsere nächste Mission hatte genau dieses Ziel. Auf Sabres flogen Jazz und ich los, um eine Ralatha zu torpedieren. Wir erwarteten harten Widerstand.

Ich befahl BREAK AND ATTACK, als wir 20.130 km vor dem Zerstörer auf vier Jalkehis stießen. Jazz reagierte sofort und raste mitten in das feindliche Geschwader hinein. Es erstaunte mich, daß ich ihn keine einzige Rakete abfeuern sah. Selbst seine Schüsse mit den Geschützen trafen ihr Ziel nicht. Ich war sicher, daß sein Zielsystem ausgefallen sein mußte.

Ich feuerte eine Dart DF auf das führende feindliche Schiff ab und glitt dann nach rechts, wobei ich mit meinen FGs einigen Schaden anrichten konnte. Während ich den ersten Feind mit einer Spiculum endgültig abschoß, hatten sich zwei Jalkehis hinter mich gesetzt. Meine Heckschützen kümmerten sich um sie, und obwohl ich Jazz befahl, mein Ziel anzugreifen, ging das letzte feindliche Schiff allein auf meine Kappe.

Nachdem die Jalkehis erst einmal ausgelöscht waren, erledigten wir die Ralatha mit unserem üblichen Torpedo-Manöver. Der einzige Unterschied lag darin, daß ich diesmal bis zu einer Entfernung von 1.500 m wartete und hart abzubremsen hatte, um einem Zusammenstoß mit dem explodierenden Zerstörer auszuweichen.



Wingman: Jazz, Schiff: Sabre

Wir waren wieder ganz in der Nähe der *Concordia*, als die drei Grikaths angriffen. Der Kampf hätte sich sehr viel schwieriger entwickelt, wenn die *Concordia* nicht zu den Abschüssen beigetragen hätte. Die langsamen Grikaths hatten keine Chance gegen die schnellen und wendigen Sabres und ihre FGs samt IR-Raketen.

Nach unserer Rückkehr kontrollierte ich die Abschußlisten und sah, daß Jazz weniger feindliche Schiffe abgeschossen hatte als irgendjemand anders. Das machte mich stutzig.

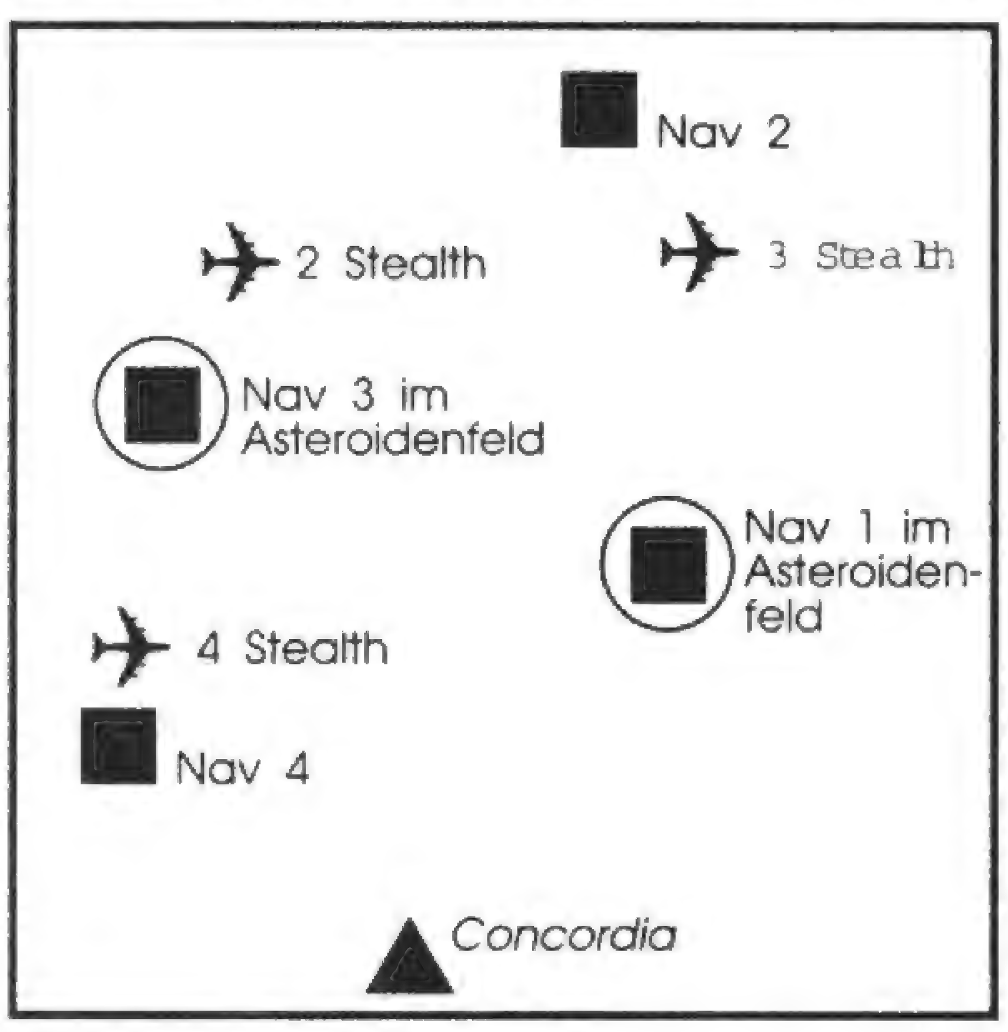
K'tithrak Mang-System — Serie 8, Mission 2(b)

Jazz und ich, auf Sabres, hatten die Aufgabe, eine 4-Punkte-Patrouille zu fliegen und den Sektor von feindlichen Schiffen zu befreien. Es handelte sich um eine dieser Missionen, die ich schon hundertmal geflogen war.

Nav 1 war umgeben von Asteroiden, aber in ihnen versteckten sich keine Kilrathis. Auf dem Weg zu Nav 2 – wir waren noch 12.260 km entfernt – tauchten plötzlich drei Stealth-Jäger auf und verschwanden wieder. Ich befahl BREAK AND ATTACK und begann dann mit einem Zick-Zack-Kurs, um den Kilrathis keine Möglichkeit zu geben, meine Position herauszufinden. Meinen Bildschirm behielt ich fest im Auge, da ich die feindlichen Schiffe beschießen wollte, sobald sie auftauchten, da ihre Schutzschilder in diesem Moment noch nicht wirksam sind. Ich wandte mich an den ersten Jäger und schoß ihn mit einer einzigen Dart ab, sobald er auf meinem Radar erschien. Die nächsten beiden besiegte ich dank meines ITTS mit meinen FGs. Jazz vernichtete nicht ein einziges feindliches Schiff.

Nav 2 war frei, aber 43.000 km vor Nav 3 tauchten zwei weitere Stealth-Jäger auf. Den ersten erledigte ich – sobald er erschien - mit einem Schuß, den zweiten mit drei Schüssen aus den FGs. Nav 3 war umgeben von Asteroiden, aber frei von feindlichen Schiffen.

Diese Mission verwandelte sich langsam aber sicher in eine Stealth-Jäger-Mission: 18.740 km vor Nav 4 tauchten bereits wieder vier von ihnen auf. Ich wendete wieder dieselbe Taktik an und konnte auf diese Weise zwei von ihnen mit meinen FGs herunterholen. Die anderen verschwanden und tauchten auch nicht mehr auf. Ich bin sicher, daß sie zum Hauptquartier zurückflogen, um unsere Anwesenheit zu melden.



Wingman: Jazz, Schiff: Sabre

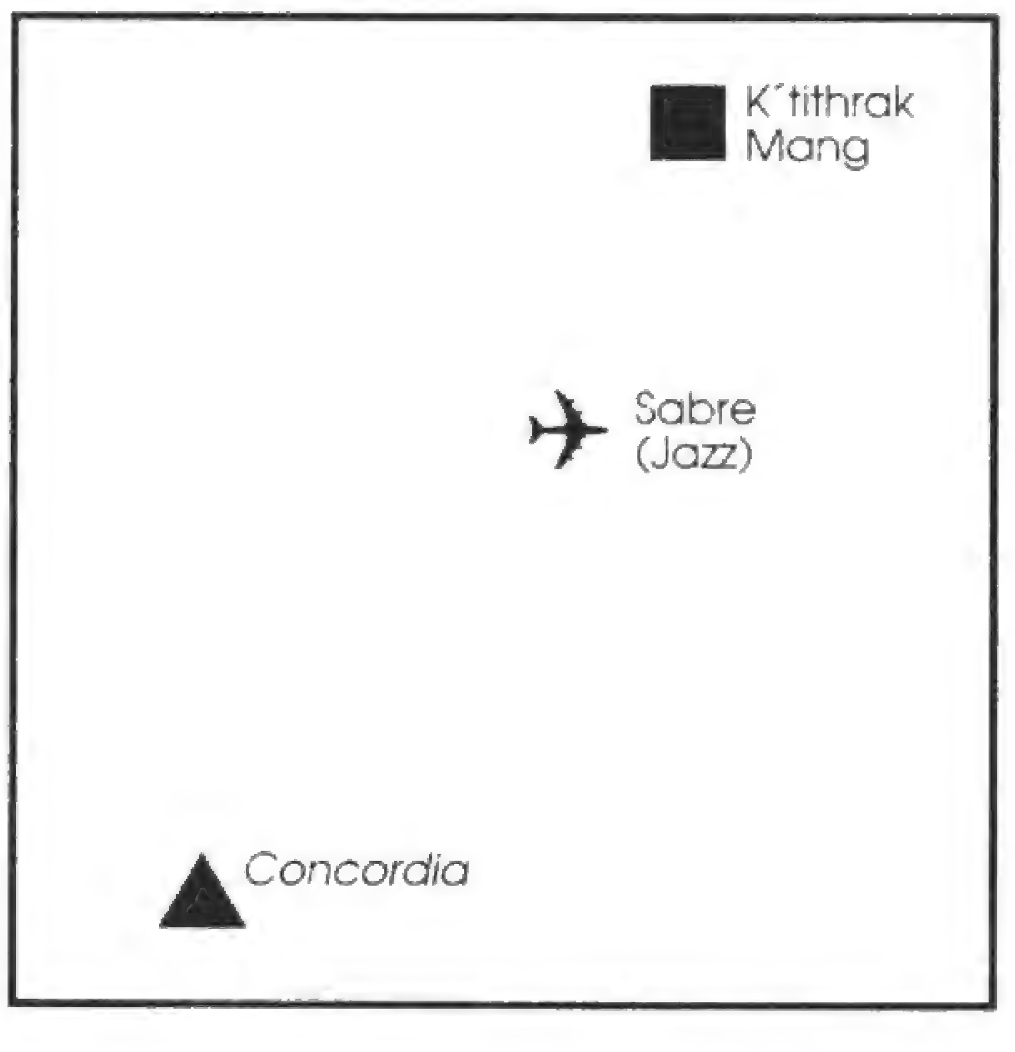
Diesmal hatte mein Flugrekorder endlich einmal funktioniert, und ich konnte, nach so vielen Jahren, Admiral Tolwyn endlich beweisen, daß ich die Geschichte der Stealth-Jäger damals nicht erfunden hatte. Was für eine Genugtuung. Nach 10 Jahren hatte ich endlich die Möglichkeit zu zeigen, daß ich kein Verräter war und an der Vernichtung der *Tiger's Claw* keine Schuld trug. In dieser Nacht feierten Angel und ich dieses Ereignis gebührend mit ein paar guten Drinks auf dem Beobachtungsdeck.

K'tithrak Mang-System — Serie 8, Mission 3(c)

Obwohl es die Umstände nicht eindeutig bewiesen, konfrontierte Angel Jazz mit ihrer Annahme, daß er der Verräter sei. Er versuchte nicht einmal, sich zu verteidigen; statt dessen zog er eine Pistole. Irgendwie schaffte es Angel, ihm die Waffe aus der Hand zu schlagen, und Jazz flüchtete. Er sprang in eine Sabre und ich erhielt den Befehl, ihm zu folgen.

Im Laufe meiner Karriere als Kampfpilot hatte ich mittlerweile fast jedem der besten Kilrathi-Piloten im Kampf gegenübergestanden, aber der Kampf gegen Jazz war für mich der schlimmste. Kämpfte ich gegen einen Kilrathi, wußte ich, daß die bessere Technologie mir einen guten Vorteil verschaffte. Im Kampf gegen Jazz konnte nur der bessere Pilot gewinnen. Als ich Jazz erreicht hatte, visierte ich ihn an, aktivierte mein ITTS und schaltete auf FGs. Ich nahm an, daß ich – sollte ich in eine günstige Schußposition kommen – mit den FGs einen hundertprozentigen Treffer landen würde. Sicherlich hätte mein Treibstoff auch nicht mehr sehr lange ausgereicht, denn der gesamte Kampf wurde mit glühenden Turbos gekämpft. Gerade in dem Moment, in dem ich dachte: »Jetzt habe ich ihn«, startete er seine Turbos, führte ein Gleitmanöver aus und entkam. Ich feuerte ihm noch alle meine Darts hinterher – und erzielte keinen einzigen Treffer. Nach einigen Minuten schwirrten überall Spiculums durch den Raum, und da wir die gleichen Maschinen flogen, verhielten sich die Raketen fast wie Pilums: sie würden entweder ihn oder mich treffen.

Da ich solche Situationen wirklich haßte, feuerte ich eine Chaff-Hülse ab, um die Raketen zu narren und flüchtete vor der Explosion.



Wingman: Niemand, Schiff: Sabre

Es war ein Fehler von Jazz, dreimal hintereinander dasselbe Turbo-Manöver durchzuführen. Beim vierten Mal war ich darauf vorbereitet und feuerte dreimal mit FGs auf ihn. Ich sah ihn aus den Wrackteilen entkommen, und obwohl ich Lust verspürte, ihm mit meinen Geschützen endgültig den Garaus zu machen, holte ich ihn mit meinem Traktorstahl an Bord.

Nachdem ich auf die *Concordia* zurückgekehrt war, informierte Sparks mich, daß die Black Box mit der Kassette vom letzten Flug der *Tiger's Claw* im Schrank von Jazz gefunden worden war.

Ich war endlich rehabilitiert!

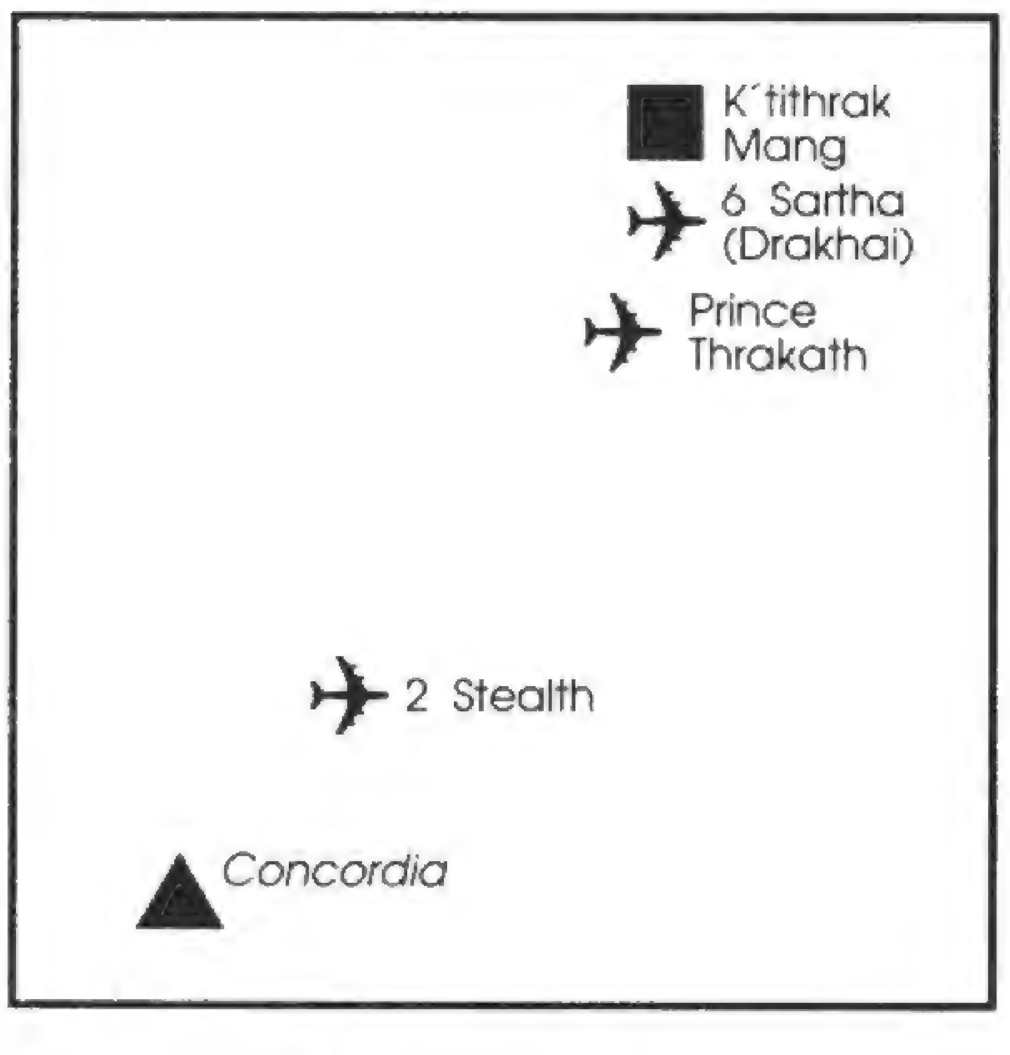
K'tithrak Mang-System — Serie 8, Mission 4(d)

Es trat genau das ein, was ich befürchtet hatte. Angel teilte mich für eine Begleitschutz-Mission ein, statt mich gegen das Hauptquartier der Kilrathis fliegen zu lassen. Aber damit wollte ich mich nicht abfinden. Ich befahl Sparks, mein Schiff mit Torpedos zu beladen und meinen Computer mit den Daten der Kampfflotte zu füttern.

Die zwei Stealth-Jäger, die mich 79.000 km vor der Basis der Kilrathis angriffen, zerstörte ich ohne Probleme. Man befahl mir, sofort auf das Trägerschiff zurückzukehren, aber ich schaltete einfach mein Kommunikationssystem ab. So brauchte ich mir wenigsten kein Geschwätz mehr anzuhören. Ich hatte jetzt wichtigeres im Sinn.

Prinz Thrakhath kam hinter der Basisstation hervorgerast, als ich gerade ihre Position in meinen Computer eingab, um die Torpedos laden zu können. Dieser Kampf ähnelte dem mit Jazz, bis zu dem Punkt, daß der Prinz keine Möglichkeit hatte, sein Schiff zu verlassen. Ich schaltete auf FGs, startete mein ITTS und wartete, um in eine perfekte Abschußposition zu gelangen, bevor ich schoß. Meine ersten Angriffe blieben ohne Erfolg, aber nachdem ich einige Spiculums und IRs abgefeuert und so seine Taktik durcheinander gebracht hatte, holte ich seine Grikath mit einem Turbo-Gleitmanöver von der linken Seite herunter.

Es kam mir vor, als befänden sich Spirit, Downtown, Bossman und all die anderen Piloten, die ihr Leben hatten lassen müssen, zusammen mit mir im Cockpit. Obwohl es auch sechs Drakhais auf mich abgesehen hatten, hatten sie nicht einmal die Chance, mich zu besiegen. Alle Strategien und Taktiken, die ich je gelernt oder von denen ich jemals gehört hatte, führten sich wie von alleine aus. Ich wendete, um den Anschein zu erwecken, ich würde flüchten, und schoß dann drei meiner Verfolger mit meinen Heckgeschützen ab. Die übrigen fielen den Darts, PACs und MDs zum Opfer.



Wingman: Niemand, Schiff: Sabre

Mit meinem letzten Torpedo zerstörte ich den Stützpunkt der Kilrathis. Es war die größte Explosion, die ich jemals im Weltraum gesehen hatte. Ich war glücklich und stolz zugleich über meinen Erfolg, aber ich wußte auch, daß ich mich vor Tolwyn wegen meiner Befehlsverweigerung zu verantworten hatte.

Nachdem ich auf der *Concordia* gelandet war, wurde ich auf die Brücke beordert.

Nach der Zerstörung von K'tithrak Mang

Ich wußte, daß ich eine Menge Ärger von Admiral Tolwyn bekommen würde, und ich behielt leider recht. Er informierte mich über meine Vergehen: Ich hatte Befehle verweigert, meine Pflichten versäumt, Eigentum der Regierung entwendet und Personal gefährdet. Und dann... sah ich ihn das erste Mal in meinem Leben lächeln.

»Gute Arbeit, Lt. Colonel«, sagte er.

»Lt. Colonel?« wunderte ich mich, dann merkte ich, daß er seinen Fehler von vor 10 Jahren wieder gut machen wollte.

»Na gut«, dachte ich. »Eine Beförderung vom Captain zum Lt. Colonel holt die 10 verlorenen Jahre wieder auf. Sollte dieser Krieg irgendwann einmal enden, werde ich mit Angel einmal richtig Ferien machen. Das Centauri- oder Antares-System sollte dafür eigentlich bestens geeignet sein.«

Die Worte des Admirals ließen mich aus meinen Tagträumen erwachen. »Ich hätte nie gedacht, daß ich diese Worte einmal sagen würde, aber ich bin stolz, mit Ihnen gedient zu haben.«

Ich war erleichtert, den Admiral diese Worte sprechen zu hören, aber wenn ich ehrlich sein soll, interessierte mich das jetzt herzlich wenig. Ich wollte nur endlich zu Angel und ihre Meinung hören.

»Lt. Colonel, ich habe eine neue Order für Sie«, sagte sie mit einem Lächeln. »Kommen Sie sofort zum Bericht in meine Gemächer – und vergessen Sie den Champagner nicht.«

Später begann ich über all die Leute nachzudenken, die in den letzten 30 Jahren ihr Leben verloren hatten. Jeder, der auf einem Planeten der Konföderation, auf den Raumstationen oder in den Kolonien lebte, hatte Freunde oder Bekannte verloren oder andere Verluste erlitten.

Ich wünschte, ich könnte sagen, daß der Krieg mit der Zerstörung von K'tithrak Mang endete, aber nichts entsprach der Wahrheit weniger. Wir hatten den Kilrathis zwar die Krallen gestutzt, aber sie hatten noch immer ihre Pranken. Prinz Thrakhath war gerettet worden, und ich wußte, daß wir eines Tages wieder gegeneinander kämpfen würden.

Ich hatte mir immer die vollkommene Zerstörung des Kilrathi-Reiches gewünscht, aber nachdem ich auf Colonel Ralgha gestoßen war, wurde ich mir der Tatsache bewußt, daß dieser Krieg wie alle Kriege in der Geschichte verlaufen würde. Wir kämpften nicht gegen die Einwohner von Kilrah, sondern gegen die Tyrannei eines Systems. Es waren auch nicht die Leute von Kilrah, die das Universum beherrschen wollten, sondern ihre Herrscher.

Ich hoffte, daß Colonel Ralgha eines Tages nach Kilrah zurückkehren und dort den Wiederaufbau leiten würde. Ich sehnte mich nach dem Tag, an dem wir nicht länger über den Krieg mit den Kilrathis, sondern über friedliche Beziehungen reden würden. Wir konnten viel voneinander lernen – wenn man uns die Chance gab.

Treffen mit einem Verrückten – ein letztes Mal

Es war noch kein Monat seit unserer letzten Mission vergangen, als wir in den Deneb-Sektor sprangen. Dank der Hilfe des Admirals war es mir möglich gewesen herauszubekommen, wo sich Maniac jetzt, nach Monaten im Krankenlager und seiner zweijährigen Therapie, befand. Ich wollte ihn überraschen.

Als ich das Trägerschiff erreichte, sagte man mir, daß Maniac sich in der Bar befände. Der Stabsfeldwebel sah mich an, als stimme mit mir irgendetwas nicht, als ich ihm sagte, Maniac und ich seien befreundet. Dämlicher Typ!

Ich ging in die Bar, bestellte zwei Goddard's Special und wollte einfach zu Maniac an den Tisch gehen, ihm ein Bier in die Hand drücken, mich setzen und auf seine Reaktion warten. Genau das tat ich.

»Wie zur Hölle hast Du mich gefunden?« sagte er. Ich begann mit meinen Erklärungen, aber Maniac schnitt mir das Wort ab.

»Du glaubst wohl, daß Du jetzt der große Kriegsheld bist, richtig? So, dann laß Dir jetzt einmal etwas sagen. Gegen mich bist Du eine Null. Ich habe die gesamte Flotte im Deneb-Sektor mit einem der fantastischsten Flugmanöver, die es jemals gegeben hat, gerettet. Frag hier, wen Du willst«, rief er, »alle hier werden Dir schon sagen, wer hier wirklich der beste Pilot der ganzen Navy ist.«

»Hey, Maniac, ich bin nur hierhergekommen, um zu sehen wie es Dir geht. Ich dachte, die Dinge hätten sich geändert und Du wärst froh, mich zu sehen.« Ich merkte, daß es in der Bar sehr ruhig geworden war. Alle starrten uns an.

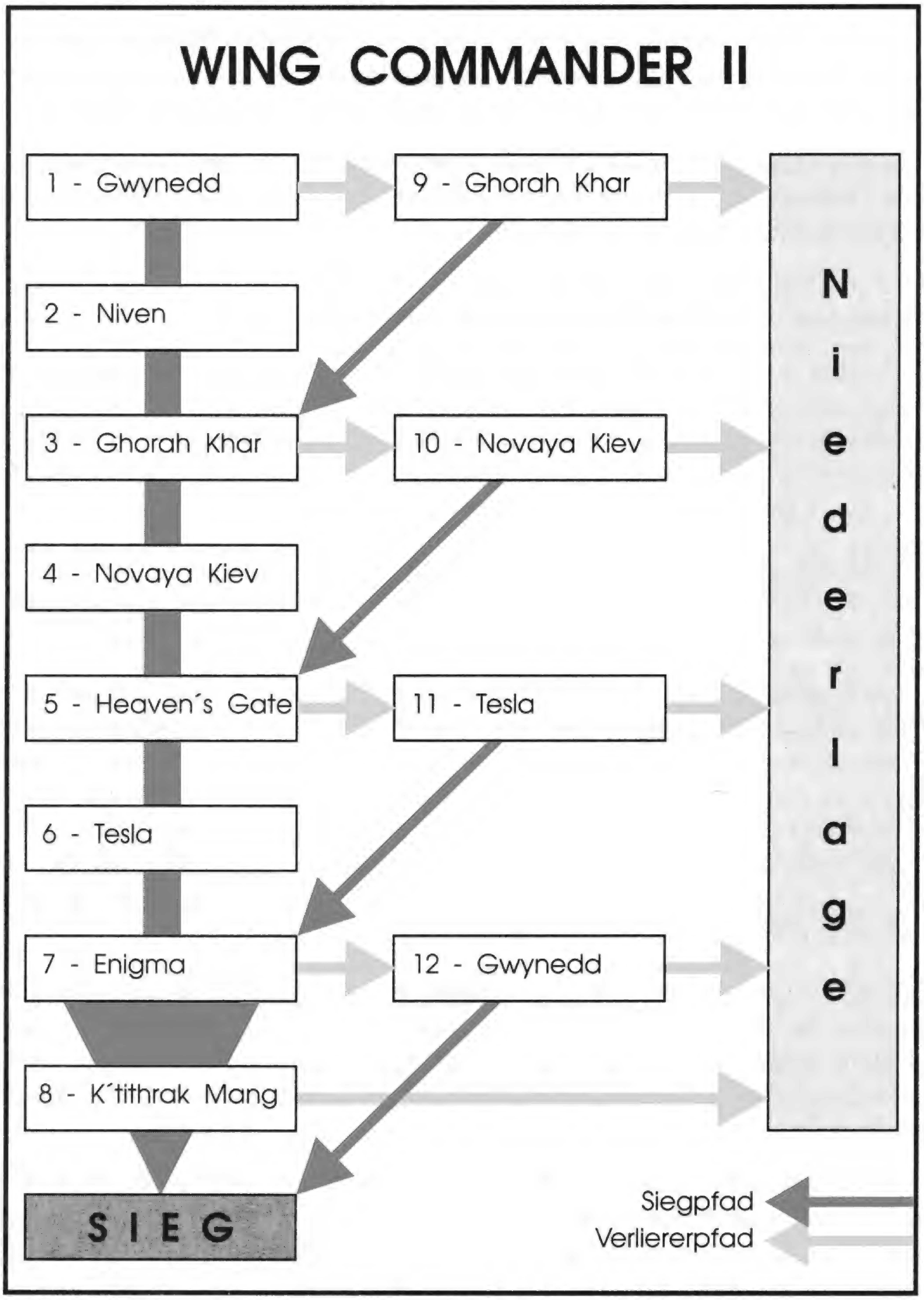
»Sehr erfreut«, meinte er hämisch, »es gibt niemanden, über den ich mich mehr gefreut hätte. Du hast seit unserem ersten gemeinsamen Tag versucht, mich fertig zu machen. Auf der *Tiger's Claw* hast Du hinter meinem Rücken versucht, mich schlecht zu machen. Ich habe all die Geschichten gehört. Ich weiß, was wirklich geschehen ist. Du hast versucht, mein Freund zu werden, um alles über mich zu erfahren und das dann gegen mich auszuspielen. Diesmal wird Dir das nicht gelingen. Ich kenne Deine Tricks. Aber warte nur, noch bevor der Krieg zu Ende ist, wirst Du wissen, wer hier in Wirklichkeit ein Held ist. «

Ich stand einfach auf und ging. »Verdammt«, dachte ich, als ich zur Abflugrampe ging, »das Benehmen kenne ich. Maniac mag eine Therapie hinter sich haben, aber man sollte ihn besser nicht aus den Augen verlieren. Er wird wieder Schwierigkeiten machen. Er ist einfach nicht für die Belastungen, die der Krieg mit sich bringt, geeignet.«

Als ich zur *Concordia* zurückgekehrt war, hielt ich es für besser, Admiral Tolwyn über meine Bedenken zu berichten. »Ich habe in diesem Krieg schon genügend Leben zerstört,« dachte ich, »vielleicht kann ich wenigstens das von Maniac retten.«

Die Verlierer-Routen

Anmerkung des Autors: Dieser Teil gehört nicht wirklich zu meinen Memoiren, aber er enthält Informationen, die für den Erfolg des Spielers unerläßlich sind.



Roberts gab sich jede nur erdenkliche Mühe, das Holo-Vid so wahrheitsgetreu wie möglich zu gestalten. Er arbeite hart daran, die Missionen, die in **Wing Commander II** geflogen werden, mit denen, die ich im Enigma-Sektor geflogen bin, übereinstimmen zu lassen. Tatsache ist jedenfalls, daß wir aus der Konfrontation mit den Kilrathis als Sieger hervorgegangen sind. Um jedoch ein Spiel zu schaffen, mußte er auch die Möglichkeit schaffen, das Spiel verlieren zu können. Es wäre schließlich reichlich langweilig, wenn der Spieler nur gewinnen könnte.

Die Darstellung auf dieser Seite zeigt die Struktur der Missionen in **Wing Commander II**. Auf den vorhergegangenen Seiten habe ich Missionen beschrieben, die mit den aktuellen Kämpfen gegen die Kilrathis übereinstimmen. Diese 31 Missionen sind in den Serien von 1–8 dargestellt. Wenn Ihr alle acht Serien gewinnt, entspricht das den dunkleren Linien auf der Abbildung.

Wenn Ihr eine der Missionen verliert, geht Euer Weg auf die hellere Linie über. Übersteht Ihr die nächsten Missionen, könnt Ihr immer wieder auf den Gewinnerpfad zurückgelangen.

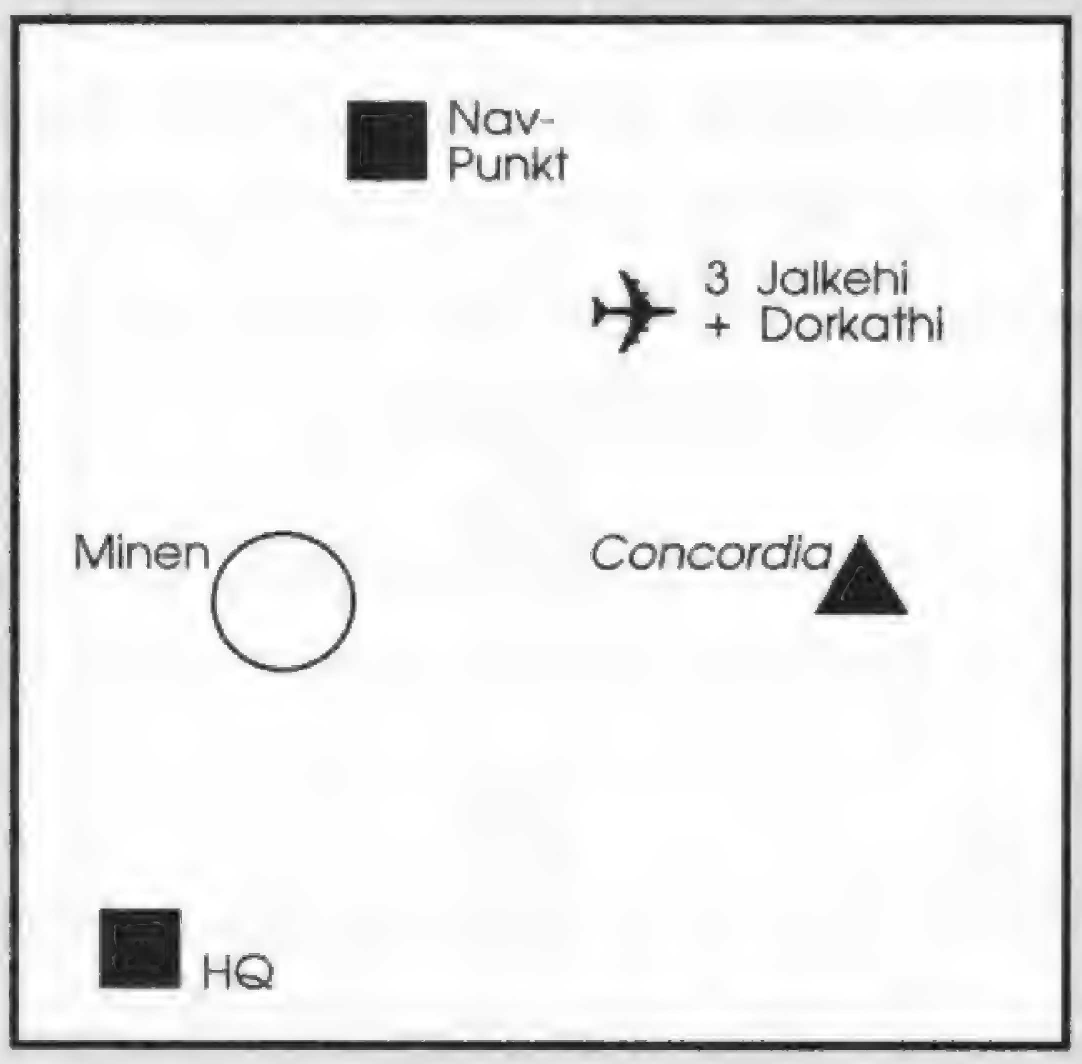
Auf den nächsten Seiten findet Ihr die Parameter für jede Serie im Falle eines Mißerfolges, sie sind von 9 bis 12 durchnumeriert. Für jede Mission in dieser Reihe habe ich eine Karte gefertigt, die die Route und die Feinde angibt, die Ihr fliegen und treffen werdet. Als weitere Hilfe habe ich die Schritte angegeben, die Ihr ausführen müßt, um von der Verliererroute wieder auf den Gewinnerpfad zu gelangen.

Ghorah Khar

(Serie 9, Mission 1)

Wingman: Niemand

Schiff: Broadsword

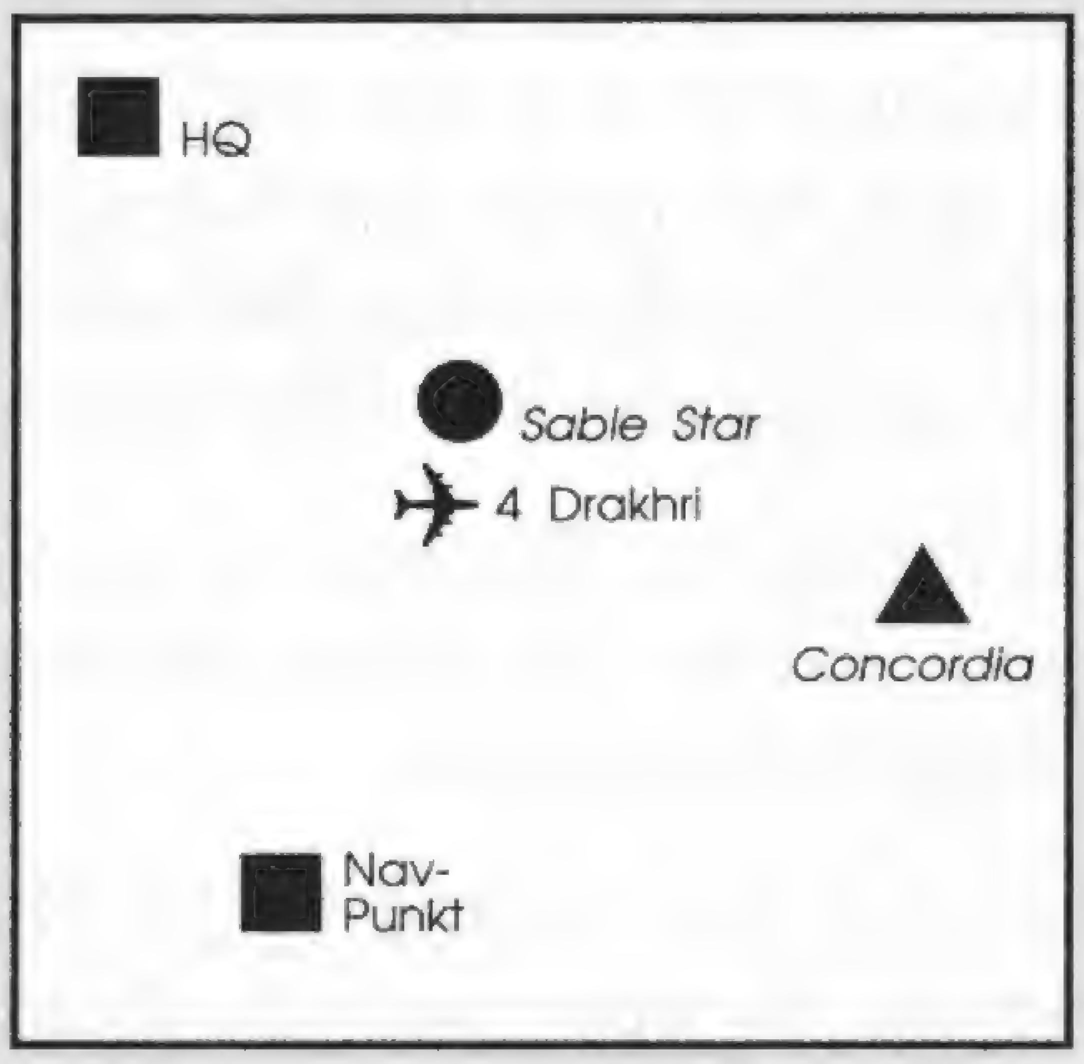


Ghorah Khar

(Serie 9, Mission 2)

Wingman: Niemand

Schiff: Ferret

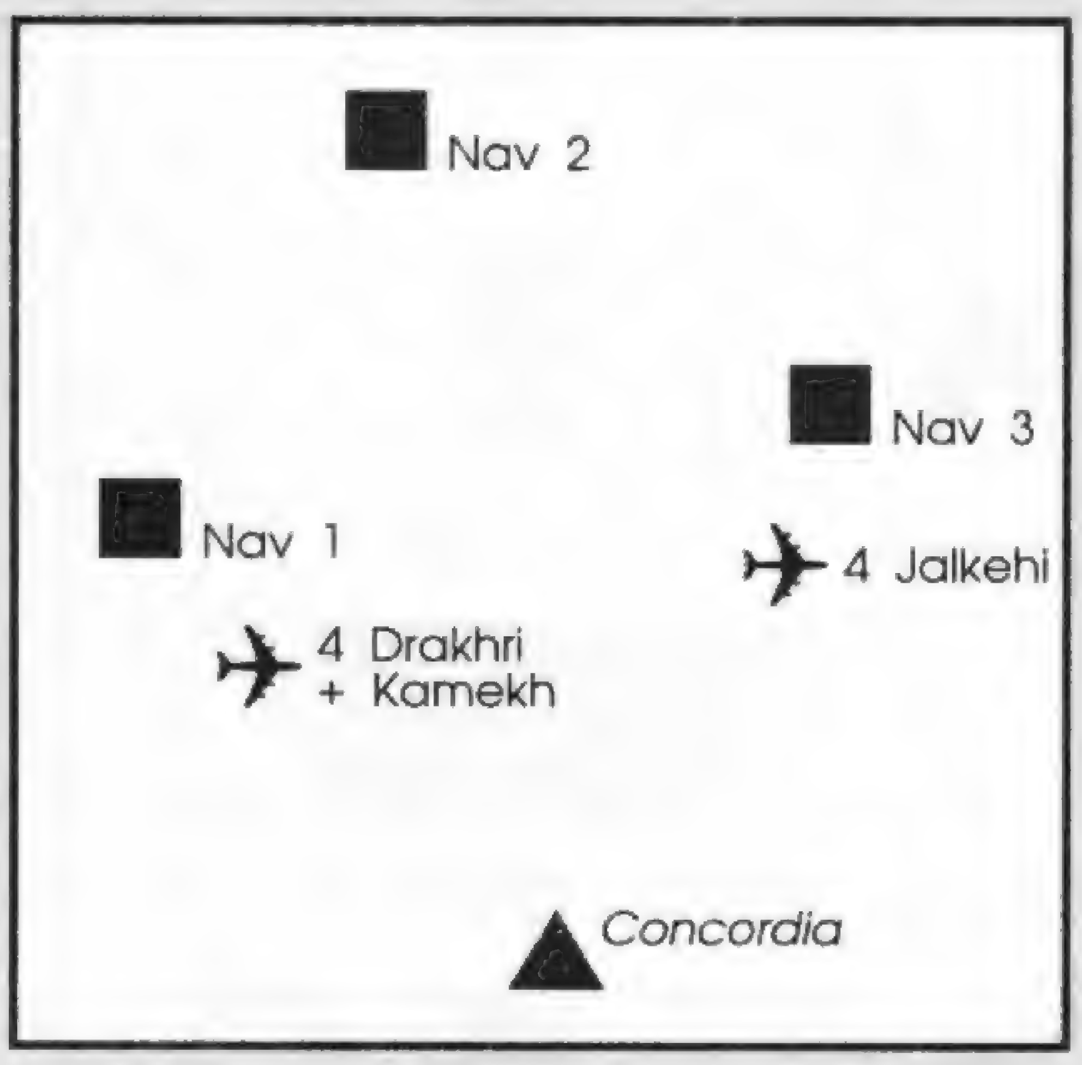


Ghorah Khar

(Serie 9, Mission 3)

Wingman: Niemand

Schiff: Broadsword

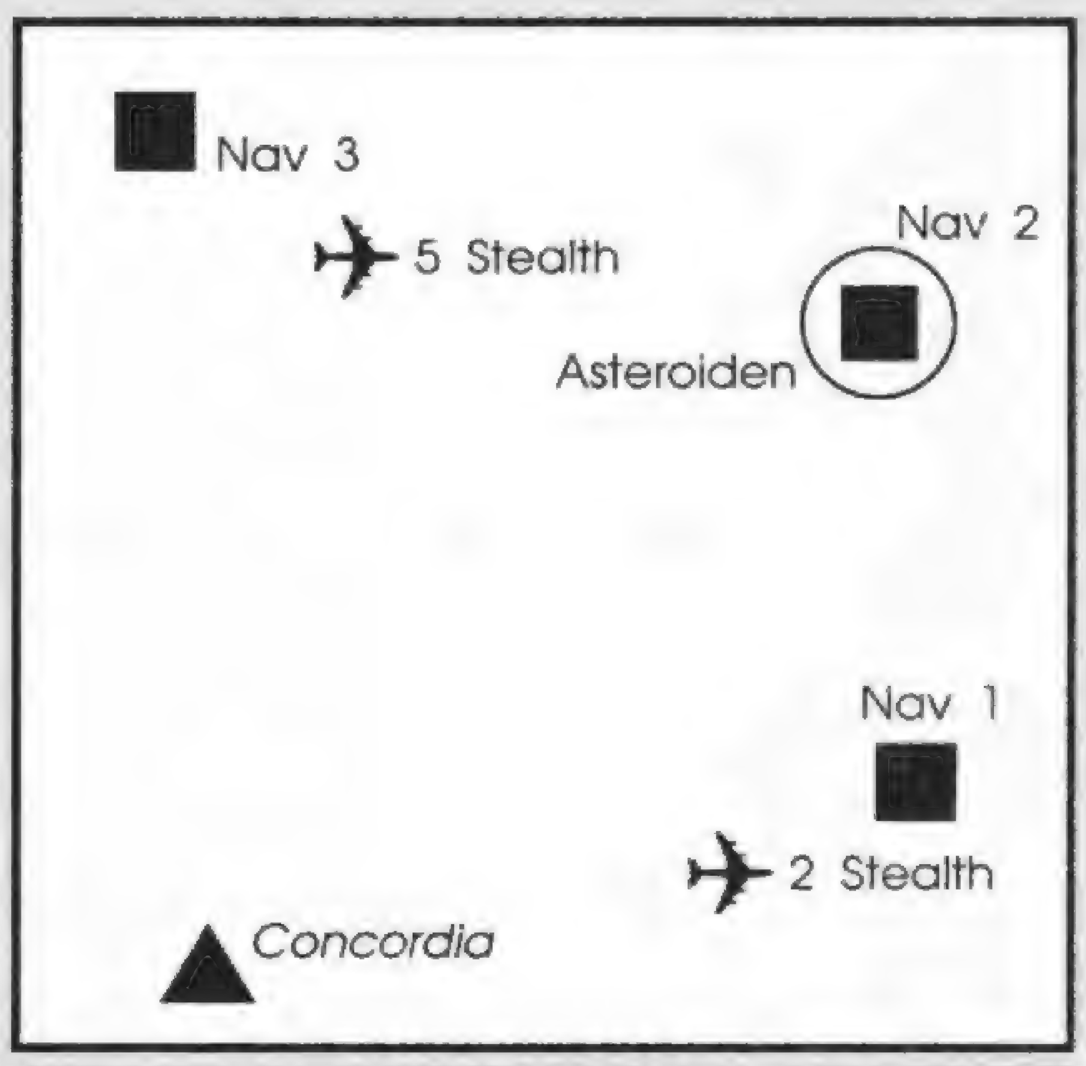


Ghorah Khar

(Serie 9, Mission 4)

Wingman: Niemand

Schiff: Broadsword



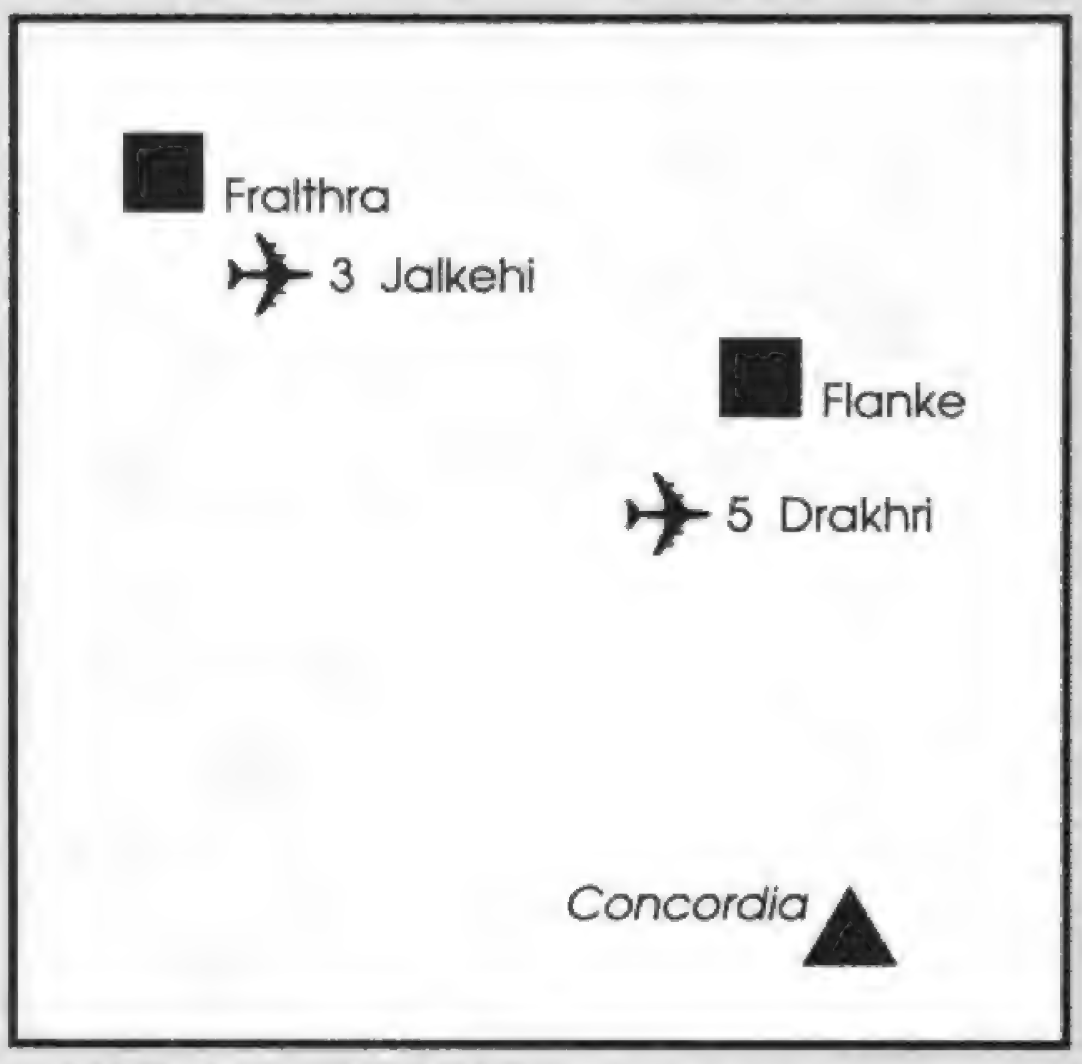
Die WILLIAM TELL darf nicht zerstört werden, sonst verliert man das Spiel.

Novaya Kiev

(Serie 10, Mission 1)

Wingman: Doomsday

Schiff: Broadsword



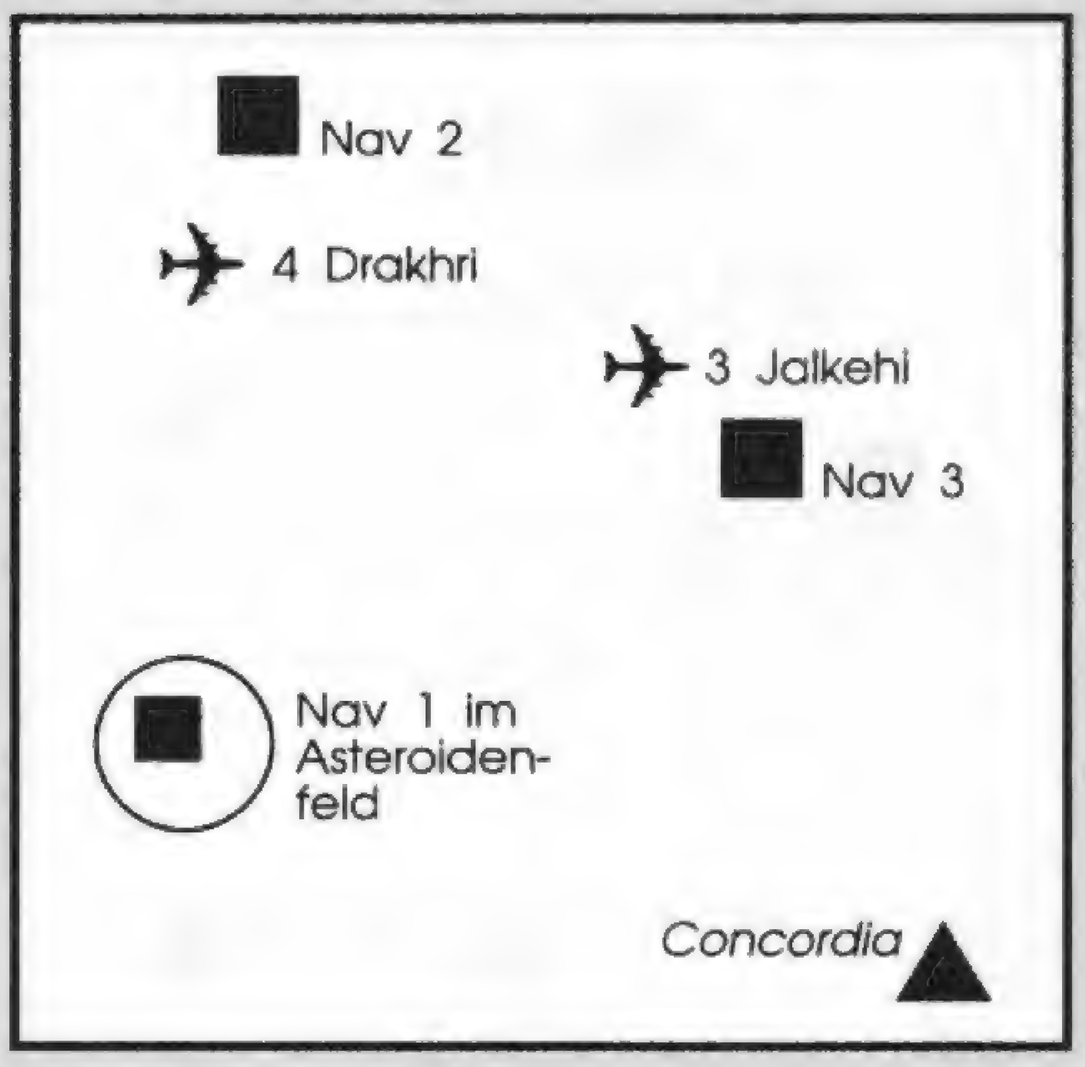
Die Fralthra muß zerstört und Mission 4 erfüllt werden.

Novaya Kiev

(Serie 10, Mission 2)

Wingman: Doomsday

Schiff: Broadsword

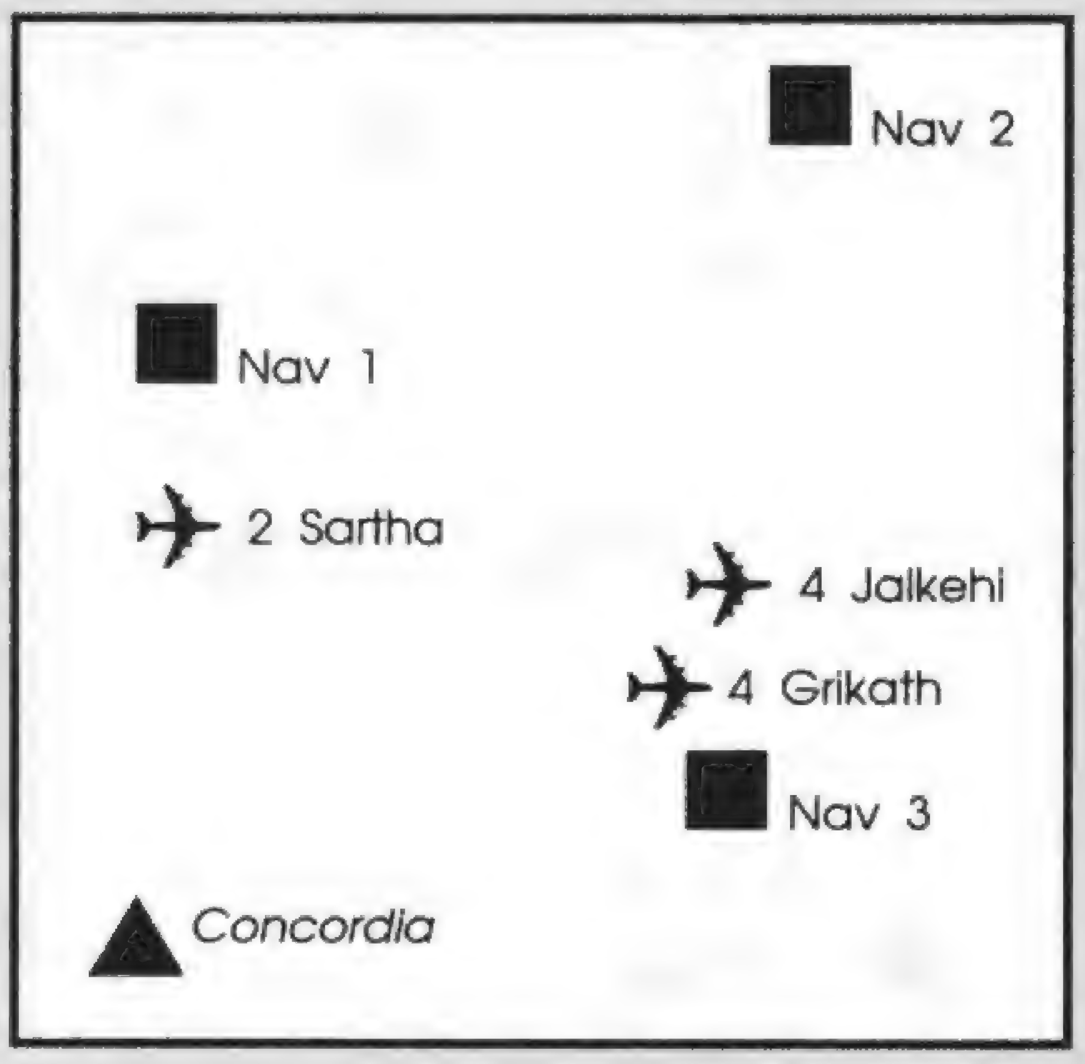


Novaya Kiev

(Serie 10, Mission 3)

Wingman: Doomsday

Schiff: Broadsword

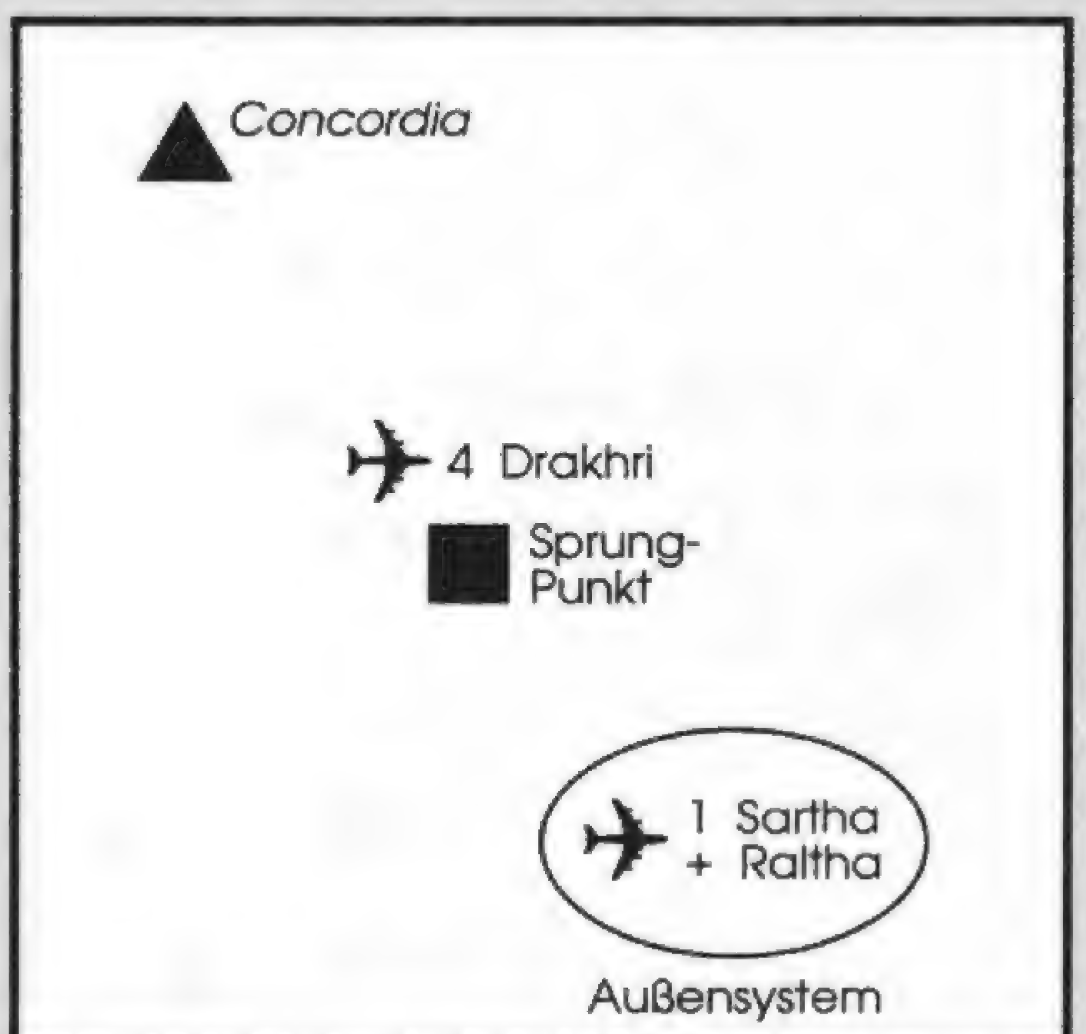


Novaya Kiev

(Serie 10, Mission 4)

Wingman: Doomsday

Schiff: Broadsword



Die Datenkapsel muß unbedingt zurückgebracht werden.

Tesla

(Serie 11, Mission 1)

Wingman: Stingray

Schiff: Rapier

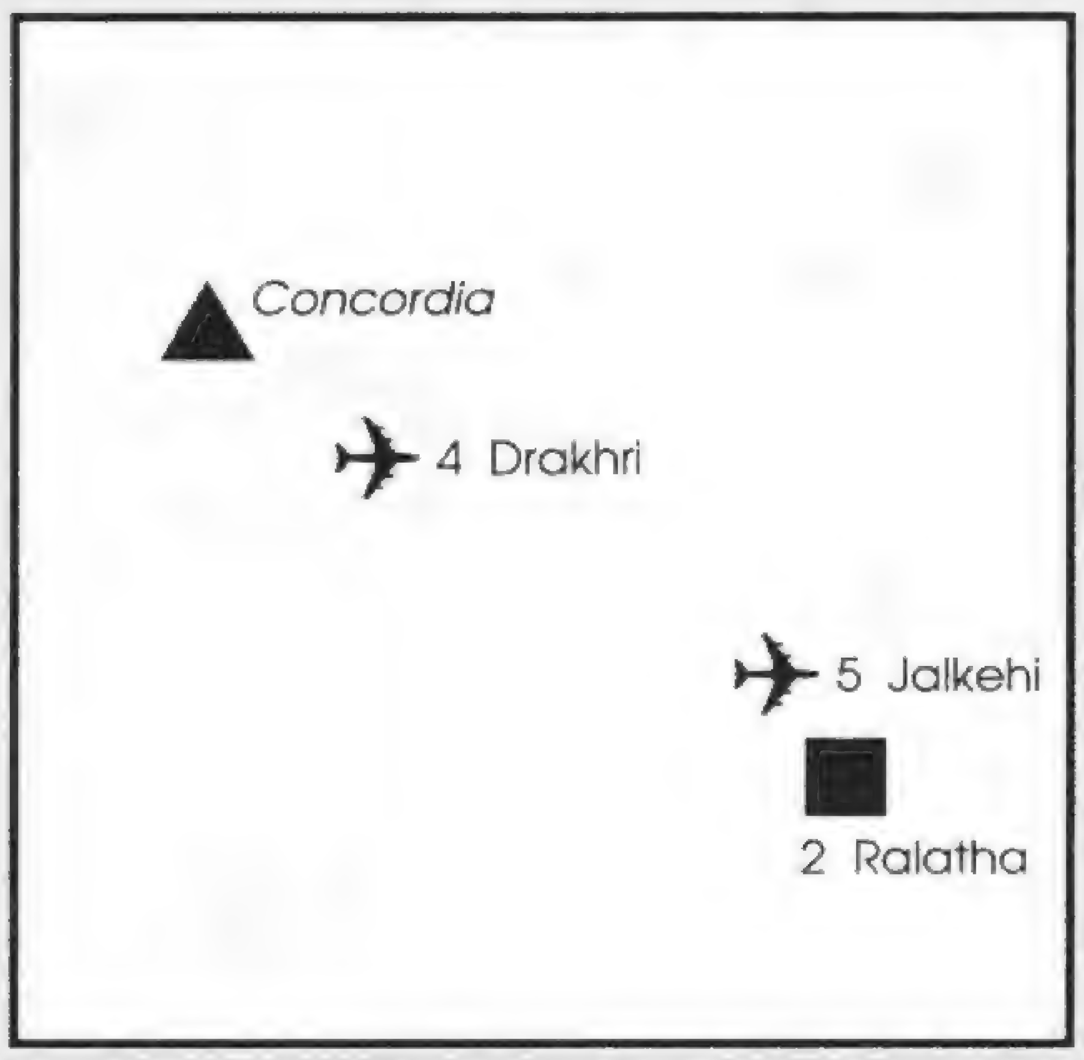


Tesla

(Serie 11, Mission 2)

Wingman: Stingray

Schiff: Rapier



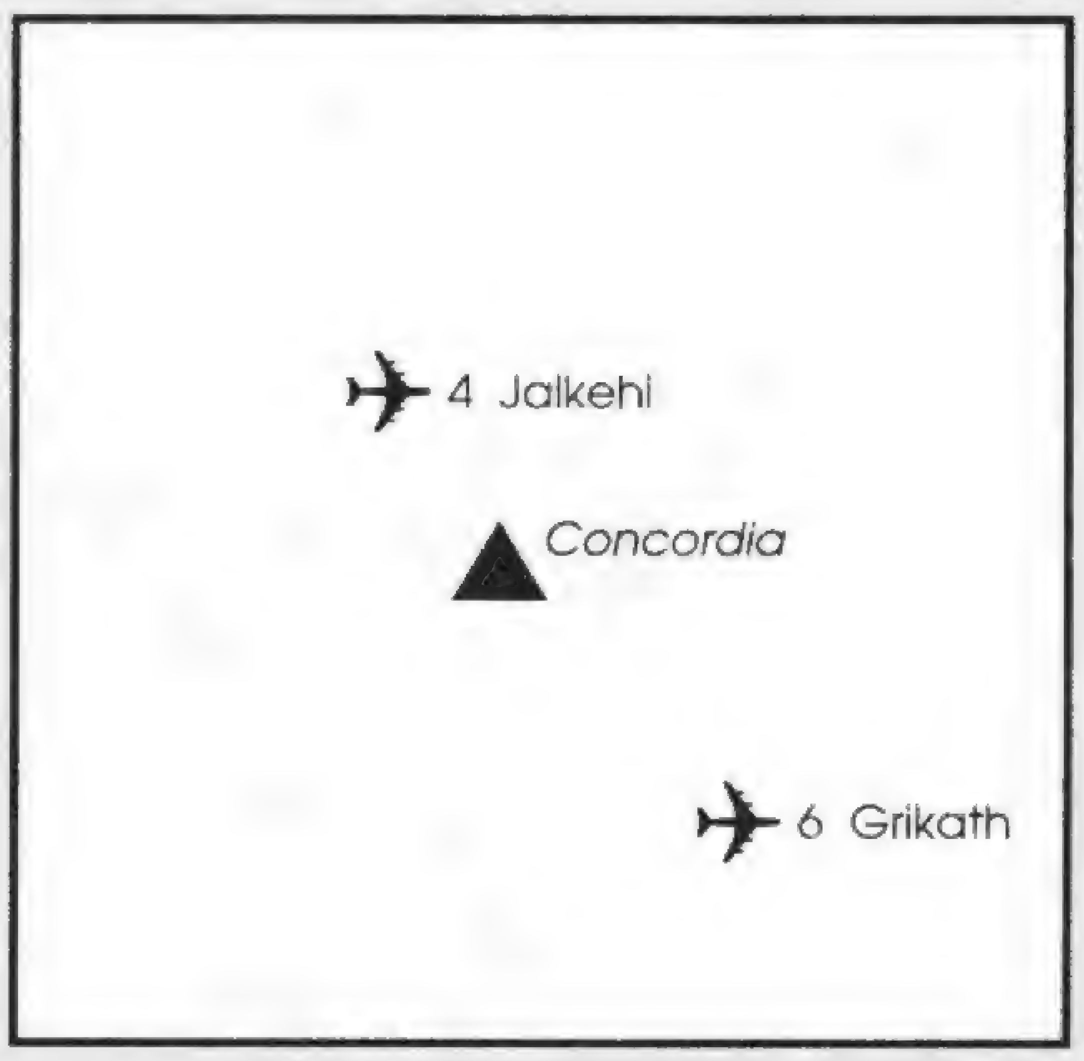
Die Ralathas zerstören und die anderen Missionen überleben.

Tesla

(Serie 11, Mission 3)

Wingman: Stingray

Schiff: Rapier

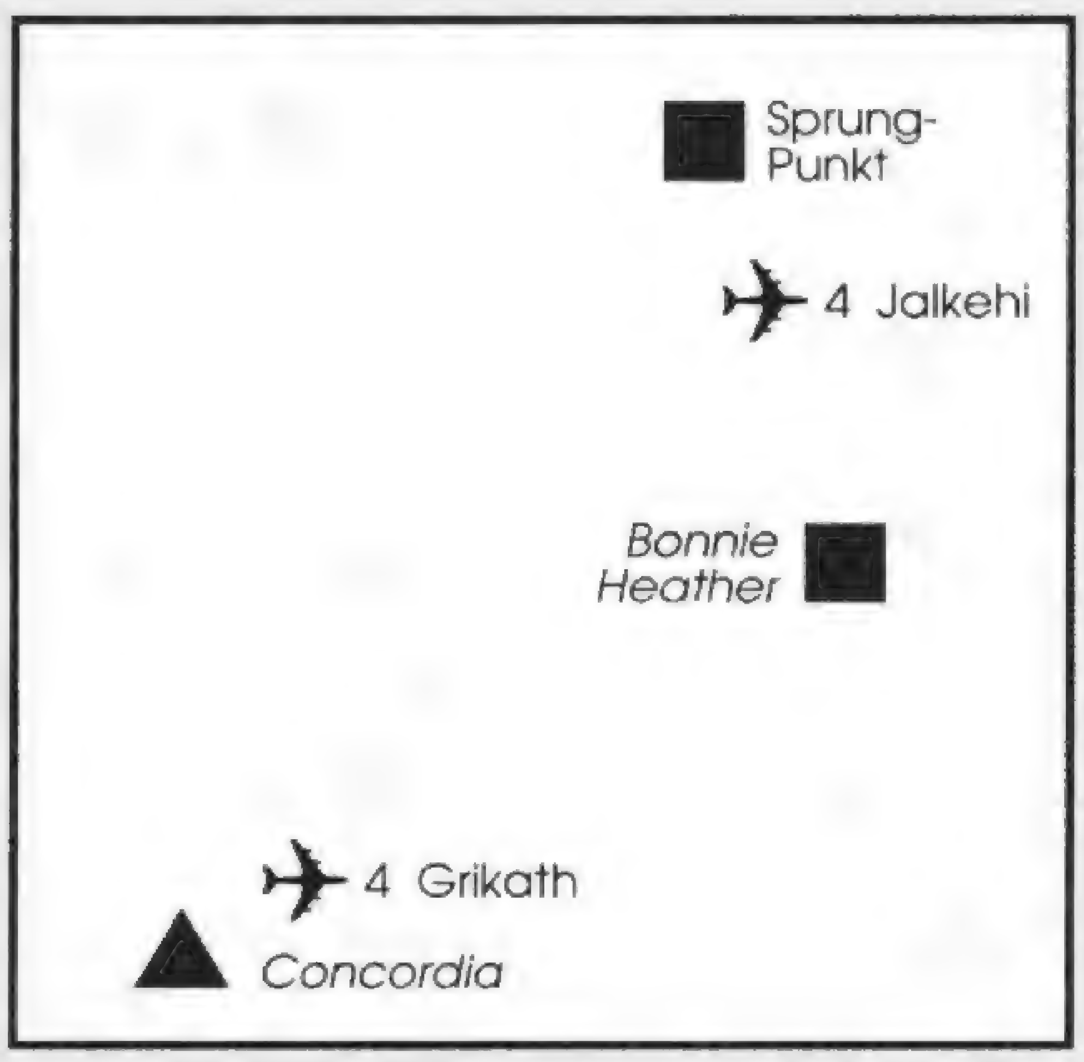


Tesla

(Serie 11, Mission 4)

Wingman: Stingray

Schiff: Rapier

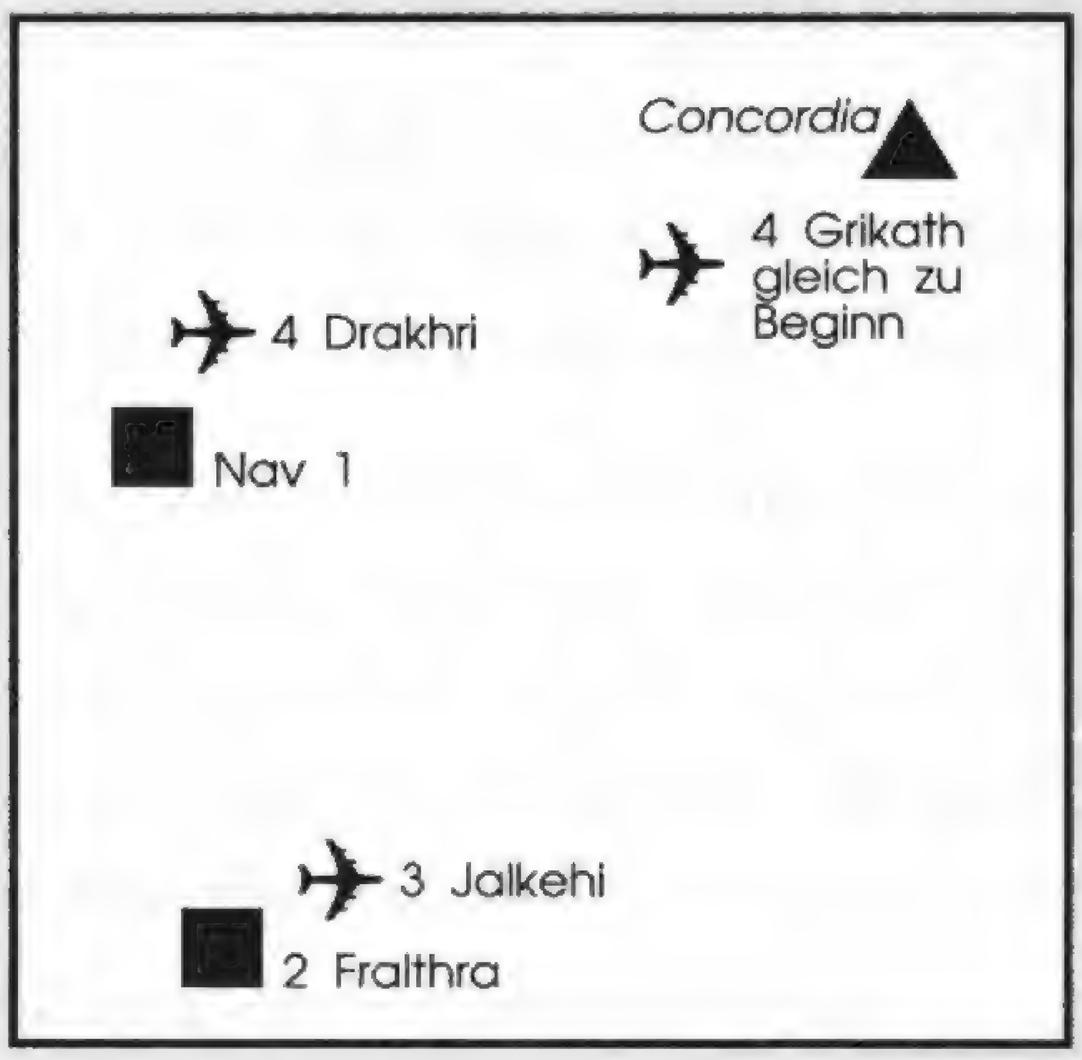


Gwynedd

(Serie 12, Mission 1)

Wingman: Jazz

Schiff: Sabre

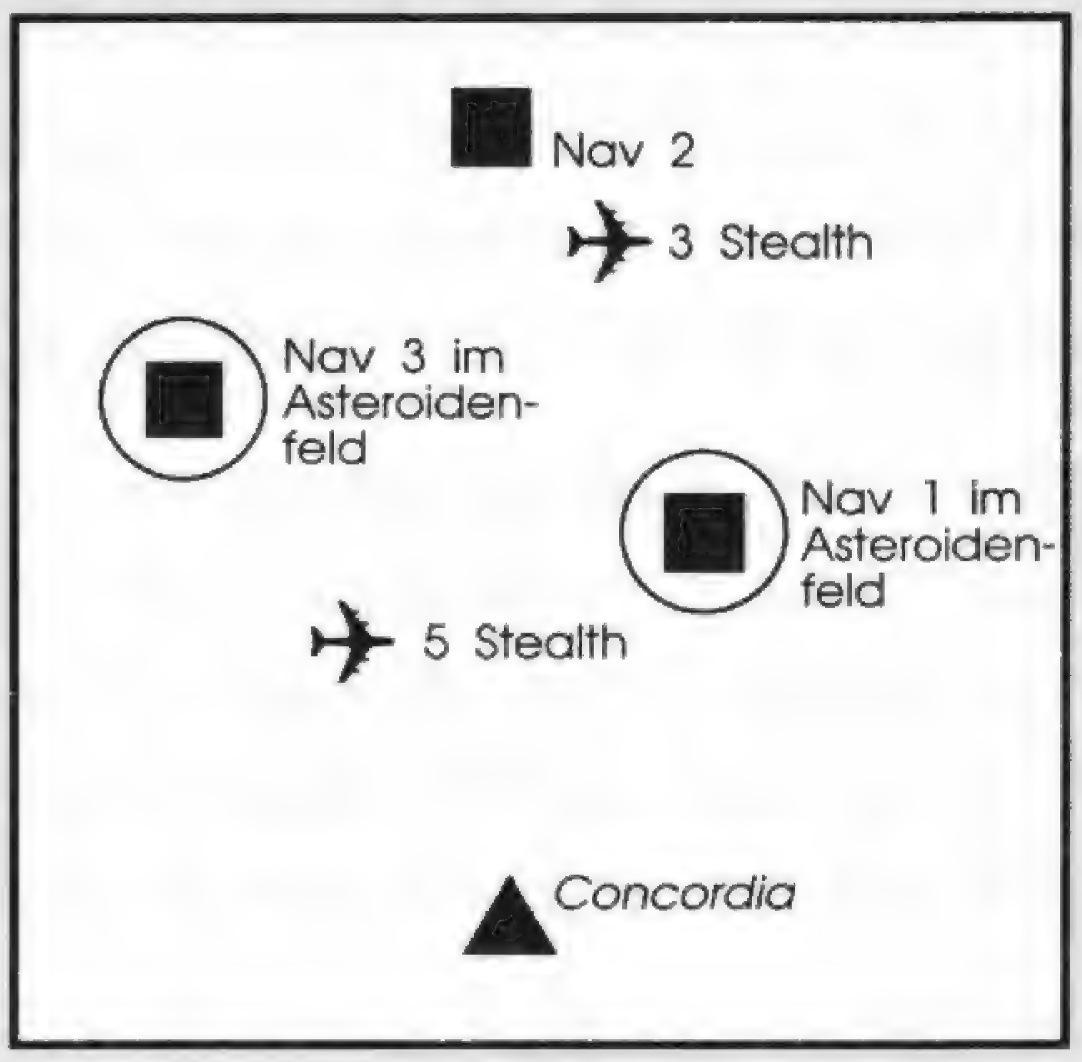


Gwynedd

(Serie 12, Mission 2)

Wingman: Jazz

Schiff: Sabre

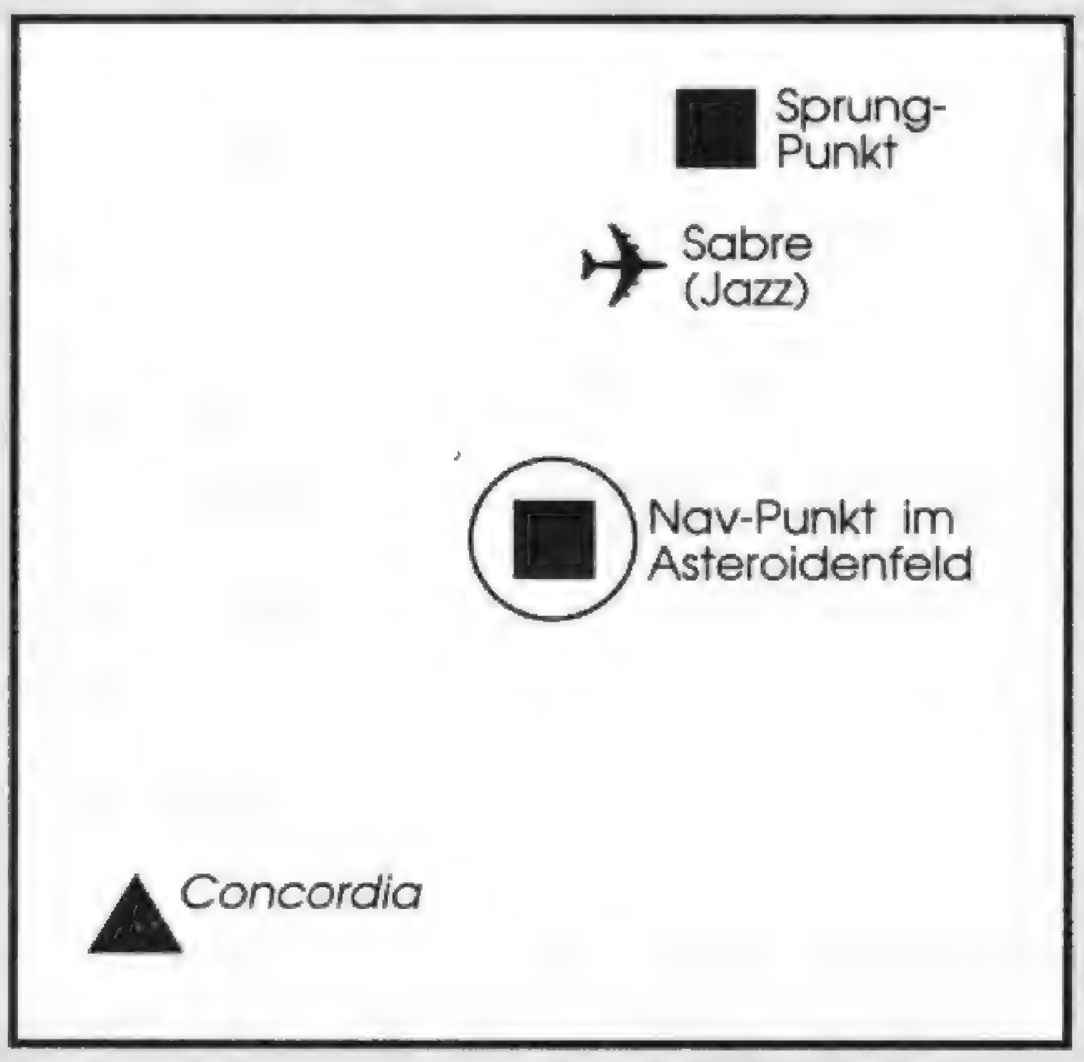


Gwynedd

(Serie 12, Mission 3)

Wingman: Niemand

Schiff: Sabre

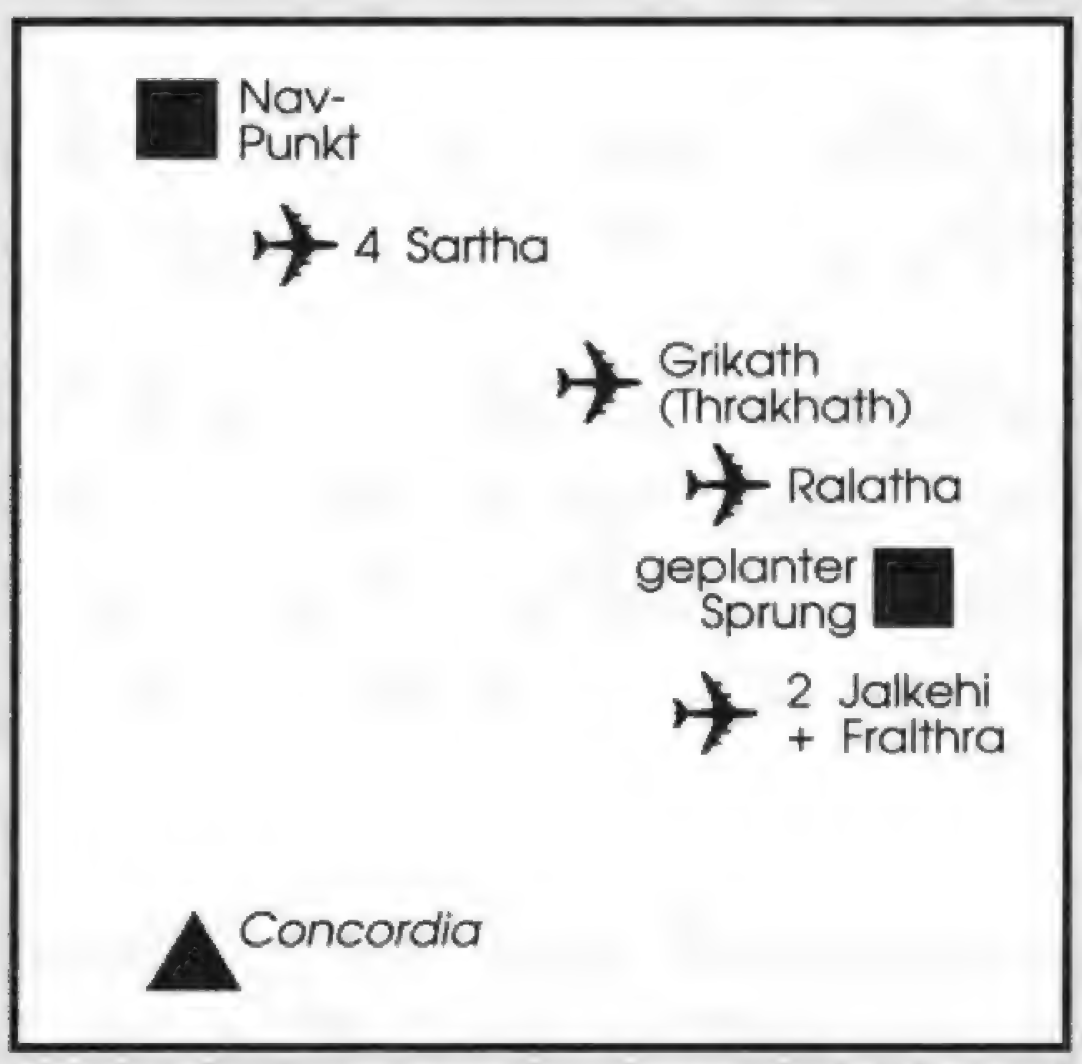


Gwynedd

(Serie 12, Mission 4)

Wingman: Niemand

Schiff: Sabre



Prinz Thrakhaths Schiff und auch alle anderen zerstören.

Befehle zum Eingriff in den Spielablauf

In den Wing Commander-Spielen gibt es einige Befehle zum Eingreifen in das Spiel. Sie waren entwickelt worden, um der Qualitätsüberwachung beim Testen des Spieles zu helfen. Bevor das Spiel auf den Markt kam, sind sie nicht entfernt worden, weil das Fehler in der Programmierung hätte hervorrufen können. Sie sind NICHT Teil des Spieles, aber da die Spieler herausbekommen werden, daß es sie gibt und dies ein offizielles Spielhandbuch ist, haben wir sie hier aufgelistet.

WARNUNG! Origin empfiehlt, diese Befehle nicht anzuwenden. Sie reduzieren den Spielspaß, und bei der Anwendung kann es sein, daß Euer System abstürzt, das Spiel zerstört wird und vielleicht auch die Festplatte beschädigt wird. Der Kundendienst von Origin ist gerne bereit, Fragen über Wing Commander oder andere Spiele von Origin zu beantwortn, wird aber keine Fragen zu den folgenden »Abkürzungen« beantworten.

Wenn Ihr die folgenden Schritte ausführt, so auf Eure eigene Veantwortung.

Folgende Befehle sind ausführbar:

Origin gibt Euch die Möglichkeit, mit der Tastenkombination <Alt>-<L> jeden anvisierten Gegner zu zerstören. Vorsicht, es kann passieren, daß eigene Schiffe zerstört werden. Wenn dieser Befehl gegeben wird, ohne daß ein anderes Schiff anvisiert worden ist, wird Euer eigenes zerstört.

Beispiel:

In *Wing Commander I*, beim C:\Wing-Prompt tippt Ihr: **wc**<space>**Origin**
In *Wing Commander II*, beim C:\Wing2-Prompt tippt Ihr: **wc2**<space>**Origin**

Anmerkung: Dieser Befehl muß eingegeben werden. Solange er nicht eingegeben wird, sind keine anderen Optionen mehr möglich. Dieses Kommando muß genau wie oben beschrieben getippt werden, mit einer Leerstelle zwischen Spielbezeichnung und Origin. Origin wird mit einem groß geschriebenen »O« und kleinem »rigin« geschrieben.

s1m1 ermöglicht, in eine beliebige Mission einzusteigen. Die Nummer nach »s« gibt die Serie an. Die Nummer nach »m« die Mission. Ihr könnt Euch dabei nach den Abbildungen auf Seite 59, 132, 154 und 232 richten. In **Wing Commander I** und in beiden **Secret Missions** sind Serie und Mission mit einer Nummer gekennzeichnet. Bei **Wing Commander II** ist die Serie mit einer Nummer und die Mission mit einem Buchstaben gekennzeichnet (a,b,c). In **Wing Comman-**

der II enthalten alle Serien, bis auf die siebte, vier Missionen. Die siebte enthält nur drei Missionen. In **Wing Commander I** enthält die erste Serie nur zwei Missionen. Serie 12 und 13 enthalten je vier Missionen. Alle anderen Serien enthalten je drei Missionen. Bei den **Secret Missions** enthalten Serie vier und fünf je drei Missionen. Alle anderen Missionen enthalten je zwei Missionen. Bei den **Secret Missions II** hat jede Serie zwei Missionen.

Beispiel (Zugriff auf Serie 2, Mission 2):

In *Wing Commander I*: **wc**<space>**Origin**<space>**s2**<space>**m2**
In *Secret Missions 1*: **wc**<space>**Origin**<space>**s2**<space>**m2**<space>**z1**
In *Secret Missions 2*: **sm2**<space>**Origin**<space>**s2**<space>**m2**
In *Wing Commander II*: **wc2**<space>**Origin**<space>**s2**<space>**mb**

Anmerkung: **z1** wird am Ende der Befehlszeile benötigt, um *Secret Missions 1* von *Wing Commander I* zu unterscheiden.

l (kleines L) gibt Euch die Möglichkeit, direkt zur Abflugszene einer Mission zu gelangen.

Gebt <space>-**l** nur dann ein, nachdem Ihr Eure Serien und Missionsbezeichnungen eingegeben habt.

Anmerkung: Wenn Ihr eine Mission beendet, in die Ihr durch dieses Kommando gelangt seid, kehrt das Programm automatisch auf DOS-Ebene zurück. Das Spiel kann nicht weitergespielt werden.

-k (Gedankenstrich und kleines k) macht Euer Schiff gegen feindliche Angriffe, Asteroiden oder Minen unverletzlich.

Gebt <space>-**k** nur dann ein, nachdem Ihr alle anderen Befehle eingegeben habt.

Beispiel:

Wenn Ihr die vierte Mission in der dritten Serie in **Wing Commander II** erreichen wollt, gebt folgendes ein:
wc2 Origin s3 md l -k.

Anmerkung: Alle Optionen sind vom jeweiligen Fall abhängig. Bis auf das »O« von Origin müssen alle Buchstaben in kleiner Schrift eingegeben werden.

Die Geheimnisse des

WING COMMANDER

Die Menschheit ist im All mit einem unerbittlichen Feind zusammengestoßen. Die katzenartigen Kilrathis sind darauf aus, das bekannte Universum zu erobern. Nur die heldenhaften Jagdpiloten der Terranischen Konföderation sind noch in der Lage, sie aufzuhalten. Das Schicksal der Menschheit und der mit ihr befreundeten Rassen liegt in ihrer Hand.

Seit seinem Erscheinen beschäftigt Chris Roberts' Science-fiction-Flugsimulation Wing Commander die Phantasie der Computerspieler weltweit. Mike Harrison, der bereits die Originaldokumentation bei ORIGIN erstellte, brachte noch mehr Phantasie und Tiefe ins Spiel, indem er Lt. Colonel LaFong, einen Ex-Jagdpiloten, die Geschichte des Krieges mit den Kilrathis aus dessen Sicht erzählen läßt.

Die Memoiren von LaFong enthalten jede einzelne Mission von Wing Commander I und II sowie die der Secret Missions 1 und 2. Er berichtet ausführlich, wie beide, Menschen und Kilrathis, vorgingen, um die von ihnen gewünschten Ziele zu erreichen. Er zeigt, wie die Jäger der Konföderation am besten zu fliegen sind, welche Geschütze man zu welchem Zeitpunkt mit Erfolg einsetzen kann, welche Gefahren einen bei einer Auseinandersetzung erwarten und noch vieles mehr. Seine Beschreibung der angewandten Strategien und Taktiken ist der Schlüssel zum Erfolg und erhöht die Chance, die Kämpfe im All heil zu überstehen, gewaltig.

Außerdem enthalten seine Memoiren:

- Karten der wichtigsten Missionen
- Tabellen mit Hinweisen, wie der Gegner in bestimmten Situationen (wahrscheinlich) reagiert
- zusätzliche Tips und Tricks in Kurzform

Den Abschluß dieses offiziellen Strategiehandbuches bilden Befehle zum schnellen Eingriff in den Spielablauf, erstellt vom ORIGIN-Spieletest-Team.

ISBN 3-87791-359-8

Markt&Technik

DM 29,– sFr 28,– öS 226,–